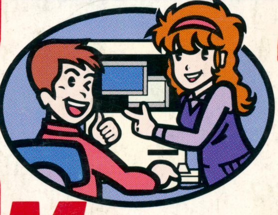
1998年2月1日発行(毎月1回1日発行)第17巻第2号昭和57年12月6日第3種郵便物認可

マイコン わかる!動かせる!家族全員で楽しめる! コンピュータの新しい活用法を満載!!

BASIC Magazine

FEB.1998 2

定価 510Yen



パソコン・ゲームを心おきなく楽しむために
3Dグラフィック・ボードを増設

●最新ビデオボードを見極めるポイント●3Dボードラインナップと増設方法●表示のちがいなど性能チェック!

プログラムは本誌におまかせ

C言語/Visual Basic/F-BASIC97
先生と生徒のためのBASIC

■別冊付録
組み立て・パワーアップ体験満載!!
DOS/V製作
●スクープ! 最新CPU「WinChip C6」と高速ビデオカード対応「AGP」端子搭載パソコンを組み立てる他

パソコン・ゲーム
年始のオススメはコレ

銀河英雄伝説V(★SF小説を題材にした大人気スペースオペラ・シミュレーション最新作)
GTA ポリス野郎をぶっちぎれ!!(★自由度と凶悪さはハンパじゃない! アクション・ゲーム)
THEビストロ～洋食屋さん経営シミュレーション(★幻のレシピを手に, めざすは五つ星レストラン)
●紺碧の艦隊2アドバンス●ミッドガルド●メイジスレイヤー
●レゴアイランドの大冒険●3×3EYES～転輪王幻夢

ブリテンの街 主要施設マップつき!
ウルティマ オンライン
チャレンジ・アドベンチャー・ゲーム臨時号
リヴン～ザ・シークェル・トゥ・ミスト

とじ込み付録
SUPER SOFT
Hot Information
98年1月発売の
全240本を収録
パソコン全機種,
ゲーム機全機種,
アーケード・ゲーム
ゲーム・ミュージック
&ビデオ

速報! ファイティングバイパーズ2
懐かしのカプコン・ヒーローも登場! マーヴルVS.カプコン
アーケード・ゲーム

マルチメディアのNEC

チップのパワーが、3Dゲームを革新する。

PowerVR™の新世代チップPX2（μPD62011GD）が新登場。バイリニアフィルタ機能も搭載。さらなる高速化と高性能を実現。

POWER VR™

※PowerVR™の半導体製品及び技術に関するお問い合わせ先 半導体ソリューション技術本部 TEL044（548）8862 受付時間 月〜金 9:30〜12:00 13:00〜17:00（祝日及び当社指定休日は除く）
ホームページアドレス http://www.ic.nec.co.jp/powervr ●「PowerVR」及びPowerVRのロゴは英国VideoLogic Limitedの商標です。

NEC

New PowerVR™を搭載したDirect3D™・SGL*対応のPC 3DEngine 2™新登場。

●NECホームエレクトロニクス

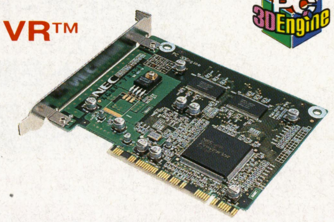
Windows®95専用3Dグラフィックアクセラレータボード New

PC 3DEngine2™

好評発売中　標準価格 22,000円（税別）

●電脳戦機バーチャロン™for Power VR™が付属しています。

- ■NEC 製3Dグラフィックスプロセッサ Power VR™新世代チップPX2搭載
- ■バイリニアフィルタ対応
- ■Direct3D™・SGL*対応
- ■PC 3DEngine™互換、従来ソフトも動作可能。



※PC 3DEngine 2™の動作環境、適合機種につきましては、下記にお問い合わせください。

●FAXサービス
TEL東京03(3769)9821
大阪06(304)9821
BOX番号8100

●ホームページ　http://www.nehe.nec.co.jp/

●ホームサーバ・インフォメーションセンター
TEL03(5232)6222
受付時間 月～金（祝日及び当社指定休日は除く）
9:00～12:00　13:00～17:00

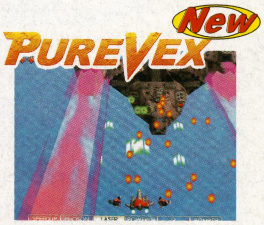
SGL対応*:専用API「Super Graphics Library」対応

※Windows,Direct3D及びDirectXは、米国Microsoft Corporationの米国およびその他の国における登録商標及び商標です。

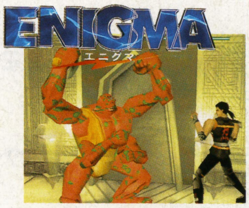
※「PC 3DEngine」及びPC 3DEngineのロゴは、NECホームエレクトロニクスの商標です。

迫力、興奮、面白さ全開。PowerVR™対応ソフト続々登場。

「電脳戦機バーチャロン™for Power VR™」
セガ・エンタープライゼス
あの人気のアーケードゲームがついに登場。新世代チップ「PX2」に対応し、バイリニアフィルタ等により美しいグラフィックを実現。
好評発売中　希望小売価格 9,800円（税別）
©SEGA ENTERPRISES,LTD.1995,1997　※画面は開発中のものです。

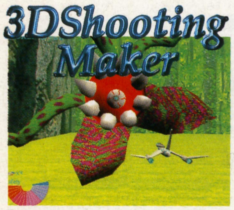


「PUREVEX」
NECホームエレクトロニクス
Power VR™のパワーを存分に引き出した、シューティングゲーム
好評発売中
希望小売価格 7,800円（税別）
©NEC Home Electronics, Ltd.

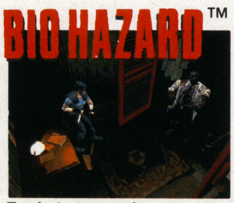


「ENIGMA」
光栄
直木賞作家の志茂田景樹氏がシナリオ担当。3Dアクションアドベンチャー
好評発売中
希望小売価格 9,800円（税別）
CD-ROM2枚組
©1997 KOEI CO.,LTD.

「虚空漂流ニルゲンツ®」
マイクロキャビン
虚空世界アスガルドで繰り広げられる3Dエアバトルとハードな人間ドラマ
好評発売中
希望小売価格 7,800円（税別）
CD-ROM2枚組
©1996,1997 MICRO CABIN CORP.
©NEC Home Electronics,Ltd.



「3DShooting Maker」
Alpha
自分好みの3Dシューティングゲームを創れる待望のソフトがついに登場
好評発売中
希望小売価格 9,800円（税別）
©Alpha Co.,Ltd.1997
©NEC Home Electronics,Ltd.1997



「バイオハザード™」
カプコン
パソコン版だけのオリジナル要素を満載した戦慄のサバイバルホラー
好評発売中
希望小売価格 9,800円（税別）
©CAPCOM 1996,1997 Licensed to NEC Home Electronics, Ltd.

「A列車で行こう5」
アートディンク
自分で創った都市を3Dで仮想体験する開発・経営シミュレーション
好評発売中
希望小売価格 12,800円（税別）
Copyright©1996 by Artdink.

「ULTIM@TE RACE™」
カリスト
アーケード級のグラフィックとスピード感を実現した3Dレースゲーム
好評発売中
希望小売価格 5,800円（税別）
©1996, 1997 KALISTO entertainment
Trademark KALISTO andULTIM@TE RACE
KALISTO is a registeredtrademark.
ULTIM@TE RACE is a registered trademark.

「リボルト™」
バーチャリティー
謎の侵略者から星系を奪還せよ!オリジナル3Dポリゴンシューティング
好評発売中
希望小売価格 7,800円（税別）
©VIRTUALITY1996
©NEC Home Electronics,Ltd.1996.

※ご使用の際は必ず「取扱説明書」を良くお読みの上、正しくご使用ください。※電話番号、FAXのかけまちがいが増えておりますので番号をよくお確かめの上おかけください。※記載された会社名及び商品名は各社の登録商標及び商標です。
※電脳戦機バーチャロンはセガ・エンタープライゼスの商標です。※ニルゲンツはマイクロキャビンの登録商標です。

NECと英国ビデオロジックグループ社が共同開発した高性能3Dグラフィックスプロセッサ。3D性能を追求する独自のアルゴリズムにより、高いコスト・パフォーマンスと多彩な機能を提供します。

●**＜高性能1／Zバッファ不要の隠面消去機能＞**隠面消去をPowerVR™チップ内で処理、Zバッファを必要としません。このためメモリに必要だったコストも削減。さらに、上書きによる無駄な処理の回避を実現し、高速処理も可能にしています。

●**＜高性能2／ハードウェアによる影の自動生成＞**ハードウェアによる影の自動作成機能により、あらゆる物体の影を他の物体上に投影することが可能です。

●**＜高性能3／3Dグラフィックをリアル表現＞**PowerVR™には、他にもさまざまな優れた機能を搭載しています。

●バイリニアフィルタリング（PX2）●パースペクティブ・コレクション（遠近感をより現実的に表現）
●スムース・シェーディング（グーロー・シェーディング）●半透明、透明テクスチャ・ポリゴン（炎・水しぶき・レンズ・フレア等表現）●霧や暗がり
●自動衝突判定●平行光源、点光源、環境光、等

POWER VR

23 特集 パソコン・ゲームを心おきなく楽しむために
最新3Dグラフィック・ボードを増設!

- キミのパソコンのグラフィック環境は大丈夫?
  最新ビデオボードを見極めるポイント 24
- キミが求める3Dボードはコレだ!
  最新3Dボードラインナップ 26
- PC-98とDOS/Vパソコンで実際に体験してみた!
  3Dボードを増設しよう 30
- 紹介製品の表示のちがいを調べてみよう
  3Dボード性能チェック! 32

クリエイター&プログラマーへの登竜門
プログラム言語講座&投稿プログラム

54 BASIC言語の入手方法&実行手順&疑問・質問にお答えします
BASIC PROGRAM GET & RUN

58 セガ ジェントル3研究!
ゲームの作りかた教室
〜Q&Aは男のロマン〜

62 学生&未来のプログラマー必見!人気講座
ハロー!C言語ワールド
〜コマンドライン引数によるオプション指定〜

67 応用自由自在! Windowsプログラミング環境をモノにする!
Visual Basic研究所
〜"オブジェクト"の概念をマスターしよう!〜

70 DOS-BASICからの移行実績№1のWindowsプログラミング・ツール
F-BASIC97プログラム教習所
〜ファイル操作をマスターしてタイムカード・プログラムを作ろう!〜

74 新技術やワンランク上のWindowsプログラミングをマスターする!
Windowsプログラミング完全マスター
〜DirectXプログラミング〜その①

78 ゲーム制作・教材制作に役立つ楽しく学べるテーマを満載!
先生と生徒のためのBASICプログラミング講座
〜数字の変化をシミュレートして加速ミサイル迎撃ゲームを作ろう!〜

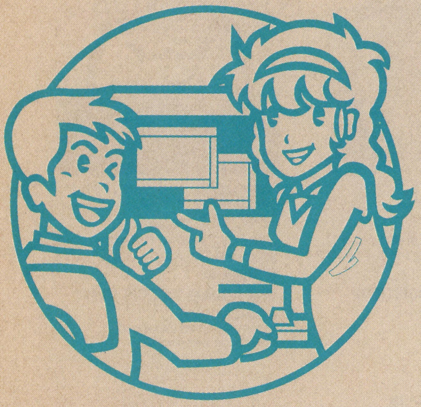
82 Win & Mac環境で"超ッパヤ・アクション・ゲーム"がマウス一つで作れる!
Klik & Play/Click & Create **クリック・ゲーム作成術**
〜疑似スクロールでドライブ・ゲームを作る〜

特選投稿プログラム・コーナー

85	Windows(Visual Basic2.0)	力学的レーサーDX	よっち
88	Windows(Visual Basic4.0)	洞窟飛行	片本真一
91	FM TOWNS	竜頭蛇尾	荻原修平
95		LOTTERY	武政 修
97	MSX	きいろサブマリン	十文字孝弘
99		ALPHABET TYPE	安立 浩
101	PC-8801mkⅡSR	伝説のアヒル	NAK
104	PC-9801	核爆発防止委員会	岩崎泰隆
107		はさめちゃえい	斉藤宏明
109		パネル並べ for PC-98	工藤賢志
111		TRICIRCLE	安田隆憲
113	X68000	十万本の矢	小太郎
116	FX-890P	マシン語プログラム 3D-MAZE	深沢昌広
119	PC-E500	ZERO4 BATTLE	御茶目菜子

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム

123	MS-DOS/X68000/Win3.1/Win95+SPICE+SC55		
		Xak Ⅲ	高津勝久
127		Y's Ⅱ	粟田英樹



マイコン BASIC Magazine

2 FEB. 1998

CONTENTS

©マイコンBASICマガジン2月号
第17巻 第2号 1998年1月25日印刷
1998年2月1日発行
定価510円(本体486円)
電波新聞社 1998Printed in Japan
編集発行人:平山哲雄
東京都品川区東五反田1-11-15 郵便番号141-8715
電話 東京(03)3445-6111(大代表)
振替 (東京)00150-3-51961
印刷:奥村印刷(株) 製本:(株)堅省堂

<本誌掲載の記事,プログラムの無断使用を禁止します>

別冊付録

DOS/V製作

組み立て・パワーアップ体験満載!!

●スクープ! 最新CPU「WinChip C6」!! 高速ビデオカード対応「AGP」端子搭載パソコンを組み立てる

巻頭カラー企画

10 チャレンジ! マルチメディア活用
SONYのパソコン「VAIO」を使って映像作品を作ろう!

12 ベーマガ流モバイル実践レポート
モバイルのススメ
第1回 冬・春休みこそ携帯情報端末が大活躍!!

14 BM読者のホームページ・ギャラリー

36 マンガで学ぼう! パソコン・レクチャーX
液晶ディスプレイ あず, なんばーわん?

40 キミのほしいパソコンと周辺機器がきっと見つかる!
パソコンBuyer's Guide ～新品から中古までお買い得情報満載

46 Information Catch Up!
●CD-ROMの内容を丸ごとHDDへコピーできるツール
●液晶ディスプレイ採用で設置スペースが小さくなったFLORA Prius
●コンパクト・サイズのデジタル・スチルカメラがリコーと松下から
●雷や停電からパソコンのデータを守るバックアップ電源

50 めざせ! ホームページ開設 教えてやまかん先生
講義その10 リストで見やすい表示を考える

52 コラム
神奈川のりこのホームページに夢中
夢中その4 年賀状作成の落とし穴

130 明日のスター・プログラマー/影さんのマジック・ボックス

131～ COMPUTER ENTERTAINMENT SIDE
パソコン・ゲームを中心にした楽しいソフトを紹介

広告さくいん

ハード/アクセサリ

NEC	表2～前付カラー3
富士通	前付カラー6～7
サンクレスト	後付266
エプソン販売	表4

ソフト

富士通ミドルウェア	前付カラー8
ボーステック	中付カラー133
SPS	中付カラー134
エムスリイエンタテインメント	中付カラー135
日本ファルコム	表3

レコード関連

カプコン セルピュータレーベル	中付カラー132
コナミレーベル(キングレコード)	中付カラー138
ファルコムレーベル(キングレコード)	記事中カラー193
ワンダースピリッツ	記事中カラー195
ポニーキャニオン	記事中カラー202

学校関連

コナミKCEスクール	前付19
東京ゲームデザイナー学院	前付22
代々木アニメーション学院	中付カラー137

パソコン・ショップ

東北

ワンダーボックス	記事中43

関東・甲信越

ウェーブ・アイ	前付16～17
マイコンショップ川口	前付20～21
コムネット	記事中41
サンマックス	記事中43
遊基パソコン館	記事中45
ロケットPCアウトレット	後付255
パシフィックネット	後付256～257
ポイント	後付258
シスペック／インパクト	後付259
アイ・ツー	後付260
OTTO	後付261
情報ハウス	後付262
ソフトショップラム	後付263
クレバリー	後付264～265

関西

ユニオンコンピューターネットワーク	後付262
イオシス	後付263

中古基板販売

トライ	記事中242
キョーワインターナショナル	記事中243

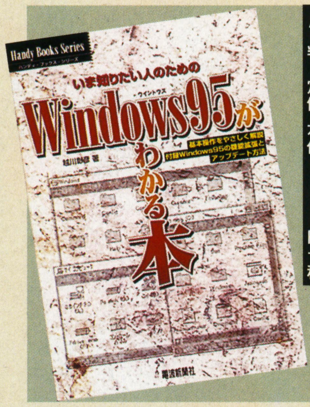
別冊付録「DOS/V製作」

ダイアモンド・マルチメディア・システムズ/TWO TOP/ユニテク電子/若松通商/ブレス/ピーシーショップ ピーテン/ロケット

電波新聞社

新刊のご案内

好評発売中!



いま知りたい人のための Windows95がわかる本
A5判 定価・本体1,238円+税

ハイテク競馬の必須アイテム JRA-VAN通信スターターブック for Windows95
B5判(CD-ROM付き) 定価・本体3,800円+税

Windows95／MMXプロセッサ対応 周辺機器ガイドブック Vol.2
A4変型判 定価・本体1,429円+税

お求めは全国の書店,
または弊社販売部へ

電波新聞社
〒141 東京都品川区東五反田1-11-15
☎03-3445-6111

これが本流。
夢をかたちに
信頼と創造の富士通
来て見て、さわって
富士通タッチ!フェア
98年1月18日まで。
いま、FMVシリーズを買うと
「入門ビデオ」がもらえる!〈先着15万名様〉
(対象機種:FMV-DESKPOWER、FMV-BIBLO)
MMX
intel inside
pentium
PROCESSOR

FUJITSU

いよいよ流れはひとつに。Windows® 98に向けて、進化する国際標準機No.1*、デスクパワー＆ビブロ新登場。

●Windows® 98に備えた先進機能。

Pentium® IIプロセッサをはじめ、全機種MMX®テクノロジに対応し、メモリには高速SDRAMを32MB標準搭載しました。また、AGP※1対応の高速アクセラレータや省電力規格ACPI※1、およびUSBポートの採用など、PC97/PC98仕様に対応※2した先進のハードウェアです。

※1 一部機種を除く。 ※2 PC97に完全準拠し、PC98の機能を一部先取り。

●すぐに使える、役立つソフト満載。

年賀状作成ソフト「筆まめ」など、実用ソフト満載。画像を自由に加工し、写真入りはがきやシールもらくらく作成できます。また、最新ブラウザ「Internet Explorer4.0」など、インターネットツールも充実。もちろん、ワープロと表計算も3通りの組み合わせから選べます。
(①一太郎Office8＋ロータス1-2-3②Word97＋Excel97③OASYS＋ロータス1-2-3)

●初心者でも安心。「おためしメンバーズ」で充実サポート。

会員制サービス「富士通パソコン・メンバーズサービス」が二カ月間会費無料でご利用いただけます。夜間/休日でも相談できる会員専用フリーダイヤル(平日9:00～21:00、土日・祝日9:00～17:00)や訪問サポート※などのサービスで初心者も安心です。※別途料金

富士通 Windows® 98 優待販売サービス 対象商品

FMV-BIBLO NUIII13

新登場

●MMX® Pentium® プロセッサ-133MHz ●12.1型TFTディスプレイ ●32MBメモリ(SDRAM) ●1.6GBハードディスク ●最大20倍速CD-ROM ●最大56KbpsFAXモデム(K56flex™) ●CardBus/ZVポート対応PCカードスロット ●ソフトウェアMIDI

一太郎モデル・OASYSモデル **408,000円**(税別)
Wordモデル **418,000円**(税別)

FMV BIBLO

富士通 Windows® 98 優待販売サービス 対象商品

FMV-DESKPOWER SIV205

新登場

●MMX® Pentium® プロセッサ-200MHz ●15型ディスプレイ ●32MBメモリ(SDRAM) ●3.2GBハードディスク ●最大20倍速CD-ROM ●最大56KbpsFAXモデム(K56flex™) ●3Dアクセラレータ「ATI社3D RAGE™ PRO PCI」●ソフトウェアMIDI

一太郎モデル・OASYSモデル **298,000円**(税別)
Wordモデル **308,000円**(税別)

FMV DESKPOWER

富士通 Windows® 98 優待販売サービス 対象商品

お買い上げいただいた優待販売サービス対象商品のユーザ登録者の方を対象に、Microsoft® Windows® 98アップグレード版の優待販売を実施いたします。提供時期、提供方法、価格などの詳細につきましては、Windows® 98発売後、速やかに対象者の方へダイレクトメールなどでお知らせいたします。

※該当商品におけるWindows® 98の動作に関しましては、一部の機能に制限がでる場合があります。※万が一、Windows® 98が提供されない場合は、本優待販売は適用されません。※Windows® 98はマイクロソフト社が提供を予定しているWindows® 95の次期バージョンのことです。

http://www.fujitsu.co.jp/hypertext/fmworld/ ＊DOS/Vパソコン中、1995年9月～1997年9月の販売台数第1位(2,242店舗での月別販売実績台数調査による)

Pentium、MMXはインテル社の登録商標です。また、Intel Insideロゴはインテル社の商標です。Microsoft、Windowsは、米国マイクロソフトコーポレーションの米国およびその他の国における登録商標です。一太郎は株式会社ジャストシステムの登録商標です。Lotusは、米国ロータス・ディベロップメント社の登録商標です。1-2-3は、米国ロータス・ディベロップメント社の商標です。3D RAGEは、ATI Technologies INCの商標です。OADGは、PCオープン・アーキテクチャ推進協議会の商標です。その他の名称については、一般に各開発メーカーの商標です。画面はハメコミ合成です。

FAXサービス 千葉:043-299-3642 大阪:06-949-3270/ 本広告の製品カタログをFAXにてお送りしています。(資料番号/DESKPOWER:1141、BIBLO:1151)

Genuine Microsoft Products　Designed for Microsoft® Windows NT® Windows® 95

Fujitsu Personal Computer MEMBER'S SERVICE

富士通パソコンメンバーズサービス

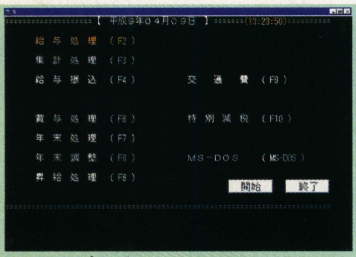
パーソナルユーザー様向け会員制サービスです。
今ならキャンペーン価格9,500円(税別)でご入会いただけます。['98年3月31日まで]

サービス① 会員専用フリーダイヤル 夜間や休日も技術的な相談ができます。(平日9～21時 土日祝日9～17時)
サービス② 会員専用ホームページ 最新情報やQ&Aをいち早く入手できます。
サービス③ 訪問サービス(別途料金) 技術員がお客様のお宅に直接お伺いして問題を解決します。
◎お問い合わせ、入会申込み:☎044-754-8300 受付時間/月～土/9:00～17:00(日曜、祝祭日、年末年始を除く)

FUJITSU

N88-BASICからWindowsへ、移行者急増中！
みんなが選んだのは、「F-BASIC97」。

いま、32bit、WindowsNT/95時代へ。3万人のBASICユーザに選ばれるのには理由があります。

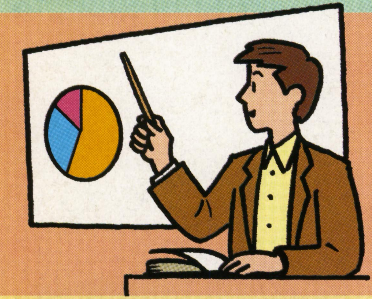


給与計算プログラム移行事例

「移行後も使い慣れた操作環境のまま」

会計事務所所長　Kさん（47歳）

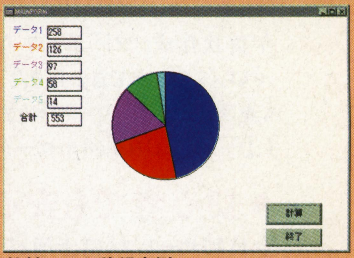
Windowsを使う必要には迫られていたのですが、使い慣れたユーザーインターフェースも捨てがたく…。そんな悩みを、F-BASIC97が解決してくれました。簡単かつ短時間でBASICプログラムをWindowsへ移行でき、今までどおりの操作環境で使えるのがうれしいですね。Windows NTにも対応しているようだし将来も安心です。



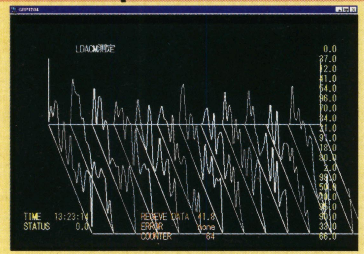
「移行のための手直しはほとんどなし」

中学校教諭　Tさん（29歳）

とにかく今までつちかってきた教材用BASICプログラムを、手間をかけることなくWindowsへ移行したかったのです。F-BASIC97は、ほとんど手直しの必要がなく楽でした。生徒に教えやすいプログラミング環境も大きな魅力のひとつですね。また、Windows NTにも対応しているので、ネットワーク環境が必要な学校の教室にも最適ですね。



教材ソフト移行事例

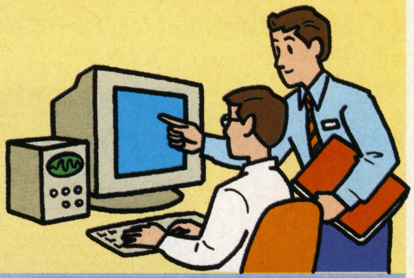


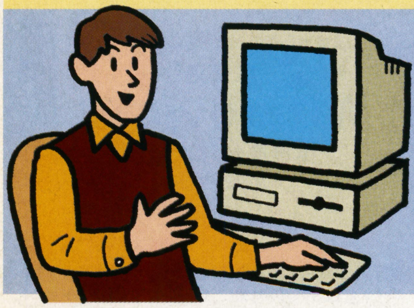
計測プログラム移行事例

「計測機器などの制御も今までどおり」

通信機器メーカー主任　Yさん（35歳）

F-BASIC97を選んだ理由は、Windowsでは困難とされているRS-232Cの制御を、今までどおりのBASICプログラムでできるということですね。それに、GPIBボードに添付されているライブラリを利用することで制御できるし、印刷も簡単にLPRINT命令などで出力できるし…。非常に助かっています。





「64KBの制限もなくなり創造力は無限に」

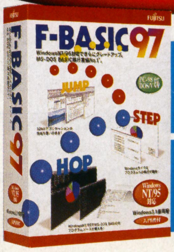
ゲームクリエイター　Sさん（26歳）

F-BASIC97は32bitでプログラミングできるので、今までのBASICの限界だった64KBの制限がなくなり、自由にプログラミングできることがうれしいですね。Windowsならではのマルチメディアも活用してみたいし…。クリエイティブマインドが刺激されますよ。

ゲームプログラム移行事例

F-BASIC97

新発売



NT/95対応

移行実績No.1※

MS-DOS BASICでつちかったプログラム・ソースやデータ、ノウハウなどのプログラミング資産をWindows上で容易に活かせる、F-BASIC97。音楽、映像やゲームのプログラミングから、プログラミングの学習、高度な事務処理やプレゼンテーションまで、さまざまな分野で真価を発揮します。

●読み込み可能BASICプログラム：F-BASIC、N88 BASIC、BASIC/98、QuickBASIC、MS BASIC ●取扱い可能データ：読み込み可能BASICプログラム及びVisualBASICのデータ ●マウス：必須 ●対応機種/OS：Microsoft Windows NT4.0およびMicrosoft Windows 95が動作する機種［PC-98シリーズ、AT互換機など］ ●F-BASICコンパイラ for Windows V3.1同梱（16bit版）

価格35,000円（税別）

※1 移行実績No.1とは平成9年9月1日現在において、WindowsNT4.0及びWindows95で動作する、手続き型処理プログラミングが可能なBASIC製品を基準としています。

お問い合わせ窓口
富士通ミドルウェア株式会社
〒222 神奈川県横浜市港北区新横浜2-15-16（日興不動産ビル）TEL.045-471-0282 FAX.045-475-1958
9：00～12：00、13：00～17：00（土日祝のぞく）
ホームページ http://www.infoweb.ne.jp/fmw/

※Microsoft,Windows,MS-DOSは米国マイクロソフト社の米国及びその他の国における登録商標です。※その他記載されている会社及び商品名は、各社の商標です。※価格には消費税は含まれておりません。

店頭デモ、セミナー実施中！

マイコンソフト

- 最大1024×768ドットまで変換、一画面内に表示可能
- プレゼンテーションや教育施設に便利な画面拡大機能を搭載
- アップスキャン、ダウンスキャン両対応

XGA/SVGA対応！

XGA（1024×768ドット） SVGA（800×600ドット）

多機能ビデオ・スキャンコンバーター・ユニット

XVGA-2

標準価格 248,000円（税別）

（注：価格は予告なしに変更する場合があります。）

同梱品一覧… ●XVGA-2（本体）●ACアダプター ●リモコン ●フロッピー・ディスク（3.5インチ）●乾電池（×2）●取扱説明書 ●ソフトウエア取扱説明書 ●保証書 ●ユーザーズ・カード（ハガキ）●ACコード ●ビデオケーブル ●Sケーブル ●15ピン・アナログRGBケーブル ●IBM PC用RGB変換ケーブル（入力用）●Macintoshディスプレイ・アダプター ●Macintosh用スクリュー・ネジ（×2）●RS-232Cケーブル（IBM PC仕様）●PC-98用RS-232C変換コネクター ●8ピン-21ピン変換ケーブル（入力用）

映像ツールとして活用できるDOS/Vパソコン

SONYの「VAIO（バイオ）」を使って映像作品を作ろう

《VAIOについて～機器を集めよう編》

ビデオ機器やオーディオ機器を発売しているSONYならではのDOS/Vパソコン“VAIO（バイオ）”シリーズ。昨年11月にHDD＆メモリ容量がアップされ，デジタル・ビデオカメラやスチルカメラと組み合わせた使いかたに，ますます威力を発揮してくれそうです。

丹治 佐一

SONYらしいパソコン“VAIO（バイオ）”

ゲーム，プログラム，音楽，ワープロや表計算，通信…，みなさんはパソコンをどのように活用していますか？“VAIO”はもちろんパソコンですから，これらのことはすべてできますが，AV機器を発売しているSONYが作り上げただけあって，自分だけの新しい映像ツールの一つとして活用できるような工夫がなされている点が特徴です。

紫色を基調としたタワー型のデザイン（**写真1**）。前面パネルを下げると黄色い端子のビデオ入力端子，S映像端子や白と赤色のオーディオ入力端子に目がいきます。この端子を使えば，手軽にビデオなどのAV機器がそのままパソコンに接続できるようになっているのです（AV入力端子は後部と前面の2系統あり）。

自分で撮影してきた映像をパソコンを使って加工し，映像作品に仕上げることがこれらの入力端子を使うことで可能になります。

前面パネルにはこの他にFDD（3モード）やCD-R（読み出し8倍，書き込み2倍速）ドライブが装着され，5インチサイズの増設用のベイが二つあります（**写真2**）。装着されているCD-Rドライブは，CD-ROMソフトを楽しむことも，通常の音楽CDを楽しむこともできます。さらにCD-Rドライブは生CDに書き込むことができるドライブですから，オリジナル作品を収めたCDを作成することもできるわけです。

PentiumⅡ 266MHz，440LXチップセット

気になるパソコンの心臓部ですが，Intel社PentiumⅡ266MHz搭載の「PCV-T710MR」と同233MHz搭載の「PCV-T510R（MPEG1リアルタイムエンコーダボードなし）」の2機種が発売されています（オープン価格）。

マザーボードのチップセット（周辺回路を収めたIC）はPentiumⅡ用に最適化された最も新しいIntel社“440LX AGPset”が使われています。このチップセットを生かしたAGP（Accelerated Graphics Port：アクセラレーテッド グラフィックス ポート）にビデオカード（ATI 3DRage PRO）が装着されているため，より高速な描画が可能になっています（**写真3**）。

これは，拡張バススロットとしてISAバススロットよりも高速な“PCIバス”を利用した場合でもメモリ間の転送レートが最大で132MB/秒であるのに対して“AGPポート”を利用した場合は528MB/秒と単純に計算しても4倍もの速さを実現します。複雑な演算を必要とする3Dグラフィックスもなんなくこなしてしまうことでしょう。

さらにメモリは64MB（最大192MB）標準実装，ハードディスク6.4GB，画像圧縮用ハードウエアMPEG1リアルタイムエンコーダボードの装着，USBポートを装備，高速56Kbpsモデム（56Kflex）内蔵など（T710MR）パワフルな性能が目を引きます。パワーユーザーにお薦めの1台です（**写真4**）。

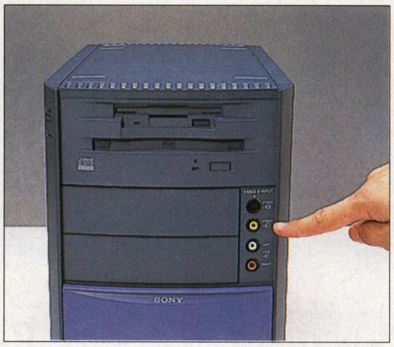
MPEG方式で映像，音声を記録

VAIOには，TV放送やDV（デジタルビデオ），8mmビデオなどからの映像ソースを取り込んでパソコン内に記録することが可能な“ビデオキャプチャ”機能が装備されています。

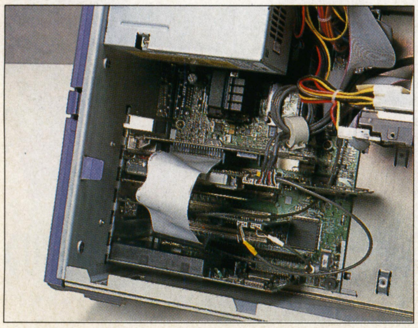
さらに，映像と音声を取り込みながらリアルタイムで圧縮作業を行なわせるための専用MPEG1用リアルタイムエンコーダボードが搭載されています（T710MRのみ）。

一般には，ビデオキャプチャボードが装着されていれば，ビデオやTV放送などの動画映像をパソコン内にデジタル・データとして取り込んで記録することができます。しかし単純にデータを記録していくと膨大な記憶容量が必要になります。TV映像などは，1秒間に30枚の静止画で作られていますから，たかだか1分の映像を記録することを考えても，その容量が非常に多くなってしまうことは想像がつきます。映像大作を作る前に記録

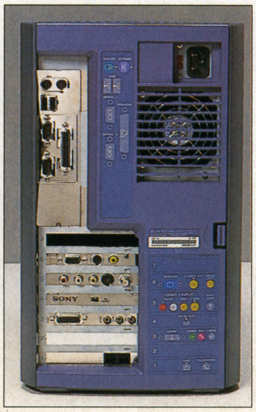
《写真1》紫色を基調としたタワー型デザイン。SONYのAV機器ともマッチ!?



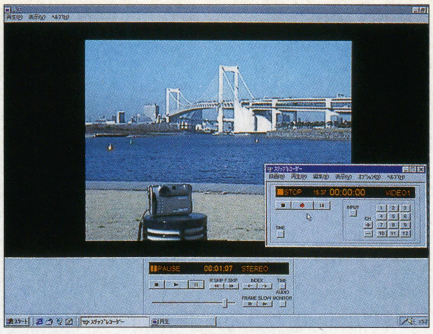
《写真2》前面パネルを下げるとFDD，CD-R，増設用ベイが



《写真3》内部のようす。マザーボードには，AGPにビデオカードが装着されている



《写真4》背面パネル。USBコネクタ，シリアルポート，オーディオライン入力，ゲーム／MIDIポート，モデム端子，DV入力端子などがズラリ



《写真5》《写真6》録画・再生・編集・ビデオCD作成ソフト“Slipclip”は簡単操作が特徴

《写真7》1.8インチ液晶モニタ搭載，メモリ内蔵方式デジタル・スチルカメラ『DSC-F3』。価格68,000円

《写真8》パスポート・サイズに2.5インチ液晶モニタ搭載のデジタル・ビデオカメラ『DCR-PC7』。オープン価格

《写真9》『DSC-F3』は赤外線で画像を『VAIO』に送り込める

《写真10》『DCR-PC7』のDV入／出力端子と『VAIO』を結び映像や音声データを送る

場所にしているハードディスクがすぐに一杯になってしまうわけです。

そこで，映像と音声を圧縮して記録する“MPEG（エムペグ）”という方法が考えられました。MPEG形式で映像と音声データを圧縮してデータ容量を少なくして保存し，再生するときには逆にデータを伸張しながら映像として再現するという方法です。

現在この方法で記録されている映像ソフトとしては，入手可能なものに“ビデオCD”などがあります。再生時はソフトウエアでも十分こなせますから，入手してみるのもおもしろいでしょう。

実際には，MPEG形式でリアルタイムで圧縮しながら保存する場合，ソフトウエアで処理させるにはCPUのパワーをとても必要とし，画像を取り込みながらという「リアルタイム」での処理は大変です。

リアルタイムエンコーダボード装備のおかげで長時間映像でもOK!

VAIOには，この処理をハードウエアで行なわせるための専用MPEGリアルタイムエンコーダボードが装着されているというわけです（T710MR）。ハードウエアで行なわせることで，CPUの負担を軽減し画像を取り込みながらそのままMPEG圧縮を可能にしているのです。

このボードのおかげで，圧縮モードHighで2.38Mbps（230×240ピクセル30フレーム秒で記録して約60分が1GB），Normal（ビデオCD相当）で1.41Mbps（352×240，30fpsで約100分1GB），Longモードで478Kbps（160×112，30fpsで約5時間記録して1GB），Networkモードで124.4kbps（112×80，10fpsで約12時間640MB）と長時間の映像を少ない容量で記録することができるのです。

TV放送を受信するためのTVチューナと合間ってTVのタイマー録画をパソコンで行なえるのも特徴の一つです。テープの劣化を気にせずどんどん記録できます。パソコンの新しい使いかたの一つかもしれません。

なお，このMPEG1リアルタイムエンコーダボードやTVチューナ，ビデオ入力端子などが装備されていない“PCV-T510R”の場合，98,000円（税別）でアップグレードが可能です。

ビデオクリップ製作ソフトでオリジナルクリップを作ろう

ビデオのカット編集やビデオCD作りまでがVAIOと付属のソフト“Slipclip”だけで作ることができます（PCV-710MRのみ）。今回はその第一弾。まずは必要な機器類とソフトについて紹介しておきましょう。

Slipclipは，ビデオカメラなどで撮影した映像をVAIOに搭載されたMPEG1リアルタイムエンコーダボードを使ってハードディスクに記録し，そのデータを編集することができるソフトです（**写真5,6**）。

自分の考えたメニューに沿って編集したビデオクリップを並べていくだけで，プレイバックコントロール付きのビデオCDプログラムが作成できます。

これを内蔵のCD-Rドライブで書き込めば，それだけでオリジナルビデオCDが完成してしまいます。

そこで，いろいろなビデオ機器を駆使して作品を作ってみることにしました。VAIO以外に集めたものとしては，静止画を集めるためのSONYの電子スチルカメラCyber-shot“DSC-F3”（**写真7**），ダビングなどによって画質の劣化がなく映像をデジタル記録することができるデジタルビデオカメラ“DCR-PC7”（**写真8**）です。

デジタルカメラ“DSC-F3”はVAIOにある赤外線入力ユニット（**写真9**）を利用することで，配線をしなくても撮影した静止画をすぐにパソコン内に取り込めるので便利です。

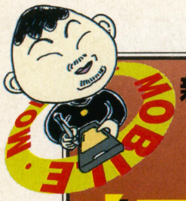
デジタルビデオカメラ“DCR-PC7”には，デジタル入出力端子の“DV”入力/出力端子（**写真10**）があり，DVケーブルをVAIOにある「DV入力端子」に接続することで，映像や音声をデジタル入力して編集に利用することができます。デジタル入力のため，画像の劣化がないに等しく，高画質の映像編集が可能です。

もちろん通常のビデオの映像（8mmビデオなど）を取り込むには，VAIO前面や後部にあるAV入力端子を使えばOKです（映像ソースの選択を行なって切り替えさせる）。MPEGリアルタイムエンコーダボードがあるため，長時間の映像を取り込んでもハードディスクの容量を気にせずに利用できるのが最高です。まるでビデオデッキの感覚ですね。

リアルタイムで圧縮されたデータも，その場で自由に早送りや巻き戻し，ポーズ，再生によって映像をチェックできます。映像作品を作るためのパソコンとしては最高です。

これらを使って，次号では実際にビデオ作品を作ってみることにします。

■問い合わせ先：“VAIO”カタログセンター 電話03-5454-0700
■ホームページ http://vaio.sony.co.jp/



新連載！ ベーマガ流
モバイルの実践レポート

【モバイルのススメ】

第1回

冬・春休みこそ携帯情報端末(PDA)が大活躍!!

TEXT●石橋 渡

モバイル・ナビゲーター カレイド XM-700

カレイドXM-700
価格 38,000円
《問い合わせ先》
カシオ計算機株式会社 ☎03-5334-4111
ホームページ http://www.casio.co.jp/

PDAという言葉を知っていますか？ PDA（パーソナル・デジタル・アシスタント）とは，携帯情報端末のことで，簡単に説明すると「友だちの電話番号や今月の予定など，さまざまな情報をシステムが管理し，ユーザーの情報活用をサポートしてくれる機器」のことです。

今回は，カシオのPDAの新製品「カレイドXM-700」を使って，どんなことができるのかを紹介します。

▲人の多い街では持ち物はできるだけ少なくしたいところ。「カレイド」なら手ぶらでも必要な情報はすべて持ち歩けるぞ

パソコンの必要なトコロだけを持ち歩く

長期休暇の間に，旅行にでかけたり実家に帰省する人は多いと思います。みなさんは，今年のお正月はどう過ごしましたか？予定がたくさんあって整理するのが大変だった人もいるでしょう。

「カレイド」では“スケジュール機能”をはじめとするPIM（コラム参照）を使って，予定を簡単に整理することができます。とくに，2種類のPIMを同時に表示する“デュアル・ウインドウ”は，情報を把握するのに欠かせない機能です。他にも“ToDo（トゥドゥ）”“クイック・フォーム”など，便利な機能がたくさんあります。順番に紹介していきましょう。

◆大事な用事をランク付けで管理する“ToDo”

忘れてはいけない大切な用件にABCの3段階のランクを付けて，スケジュール管理する。それが“ToDo機能”です。各ランクごとに表示したり，指定時刻の前にアラームを鳴らすことができるので，「ついうっかり」の多い人には心強い味方ですね。ToDoは，“カレンダー”や“1日表示”など，他のメニューと連携して使えます。

◆手書き文字の認識機能

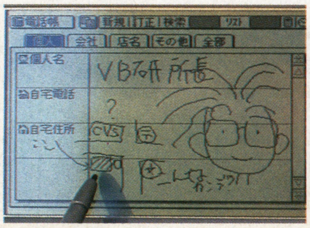
所定の記入枠に付属の入力用ペンで文字を書くと，自動的にテキストに変換してくれる機能です。なれないと正しく認識してもらえず，とまどうかもしれません。しかし，誤入力された文字をペンで触ると，いくつかの似た文字の中から選べる機能があるので，コツをつかむとソフトウエア・キーボードよりも素早く入力できるようになるでしょう。

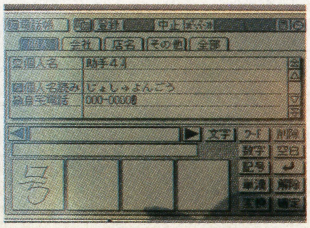
◆入力用ペンで即メモ“クイック・フォーム”

メモを取る感覚で，手書き文字がそのまま入力できます。覚え書きや，絵図・記号が必要なときに便利。入力したデータは“アドレス帳”や“スケジュール”などのメニューで通常のデータと同様に管理されます。

うんちくコラム　PIM（ピーアイエム）とは？

PIMとは，パーソナル・インフォメーション・マネージャの略で，個人情報管理ソフトのことです。その機能は，カレンダー・個人スケジュール・メモ帳・アドレス帳が中心。もともとはロータス オーガナイザーがシステム手帳に代わる電子手帳としてリリースしたのがはじまりでした。





▲“クイック・フォーム”（左）と手書き文字認識（右）の画面。用途によって使いわけよう

◆通信機能

オプションのモデムまたは携帯電話アダプタを接続すれば，FAX送信やメールの送受信，パソコン通信ができます。パソコン通信は，NIFTY SERVE（ニフティ サーブ）とPC-VAN（ピーシーバン）に対応していて，入会手続きまでできるようになっています。

◆パソコンとの間でデータ・リンク

オプションの「シンクロステーション（価格9,800円）」を使えばワンタッチでWindows95マシンとのデータの送受信ができます。カレイドとパソコンのPIMデータをくらべ，新しいほうのデータを相互に自動更新する“シンクロナイズ通信”機能や，カレイドの全データのバックアップを取ることもできます。

意外（？）に見やすいディスプレイ

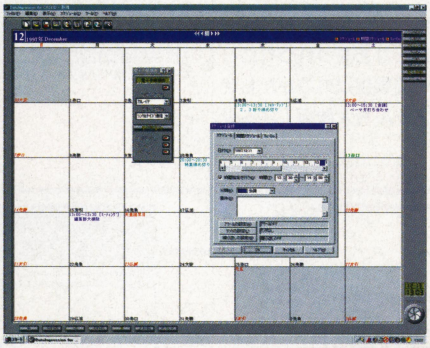
実際に使用してみた印象は，ディスプレイが大きくて見やすく，目の疲れを感じさせないということでした。PDAとしての機能を十分にそなえながら3万円台の価格（実売で3万円を切るショップもアリ）はうれしいところです。

入力画面は，Windowsの洗練されたデザインになれた目で見ると事務的な印象を受けてしまいますが，使い勝手は予想以上に良く，情報を正しく把握しやすい形にまとめてくれます。

バッテリも手に入れやすい単4電池で，3本で80時間も連続駆動するので，バッテリ切れを心配せずに持ち歩けます。

春を目前にした今，モバイル生活の第一歩をこのカレイドからはじめてみてはいかがでしょうか？

▲シンクロステーションのスタート・キーを押すだけで，パソコンとカレイドのPIMデータの同期ができ，相互のデータを最新かつ同じ状態にできる。収集した情報は自宅のパソコンにバックアップを取っておこう



▲シンクロステーションに付属するPIMソフト「DATA INPRESSION for CALEID」。カレイドとのデータの送受信はこのソフト上で行なわれる

大きく見やすい液晶画面。屋外でもさっと書き込める手軽さが「カレイド」のウリだ

カレイド XM-700の主な仕様

内蔵メモリ	2MBフラッシュ・メモリ(ユーザー・エリア1.49MB)
ディスプレイ	320×240ドットFSTN液晶（モノクロ）
入力方式	ペン（手書き文字認識入力／ソフトウエア・キーボード）
インターフェース	オプション・ポート×1
通信機能	オプション（別売のモデム，携帯電話アダプタ）
電源	単4形アルカリ乾電池×3本／別売ACアダプタ
バッテリ駆動時間	約80時間
外形寸法／重量	154×91.5×17.5（15.5）mm（開いたとき）／約225g（電池込み）
付属ソフト	簡易表計算，カレンダー，電卓，辞典（英和・和英・国語・漢字），ゲーム3種ほか

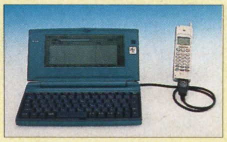
撮影：星野真吾（JOLLS）　　モデル：石橋　渡

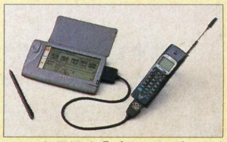
はみだし？ぶつじょー研

モバイル製品情報

NTT DoCoMo 10円メール対応機が値下げ！

「10円メール」はNTTDoCoMoとマスターネットが協力して提供するサービス。2KB程度のメールがたった10円で読めちゃうのだ。ここでは「10円メール」ソフトを内蔵したセットを紹介（セットに携帯電話は含まれません）。





●Mobile Gear For DoCoMo
価格49,800円（写真上）
アダプタ内蔵型なので，ケーブルのみで携帯電話と接続可能

●Libretto モバイルパックII
価格198,000円（写真中）
Win95搭載機+データカード，外付FDDのセット

●モバイルZ　**価格29,800円**（写真下）
「10円メール」ソフト内蔵のPDA

※はじめての人にもカンタン。ケーブル内蔵の10円メール専用端末「ポケットボード」（価格12,800円）も新登場！

BM読者のホームページ・ギャラリー

一段と寒さが身にしみる季節になりました。風邪などひいていませんか？　受験生のみなさんはとくに気をつけましょう。
今回のホームページ・ギャラリーでは，受験勉強に役立つページから，旅行のプランに役立つページなどを紹介。受験生のみなさん，勉強で疲れたアタマと体をリフレッシュさせる意味でも，最後の小休止として旅行にでかけるのもいいものですよ。

がんばれ受験生！

静岡県藤枝市　Kazutoさん（24歳）制作

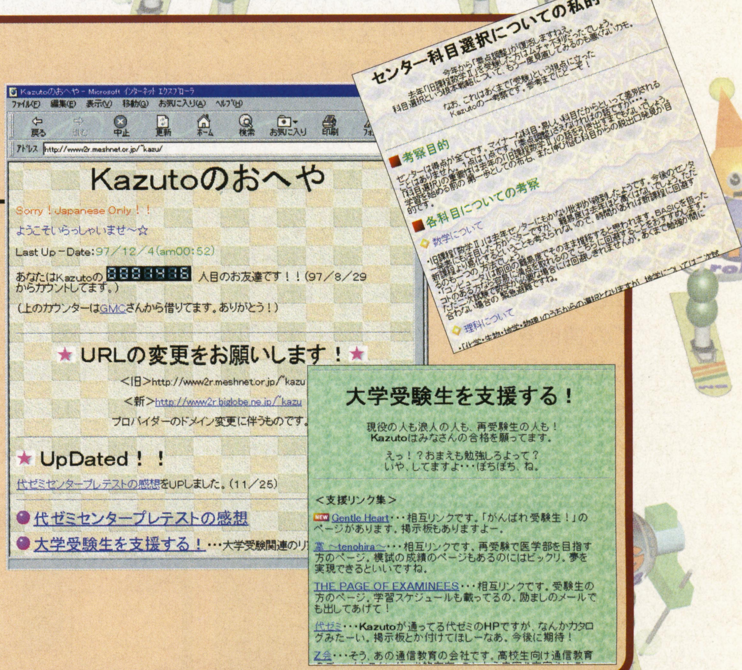
Kazutoのおへや

http://www2r.biglobe.ne.jp/~kazu

予備校生が勉強の合間に作成している，大学受験生のためのページ。予備校で実施されている模試の傾向や結果などを解析しているので，どのあたりに重点を置いて勉強すればいいか，自分の学力と照らし合わせて読んでみるといいでしょう。受験関連のリンク集では，勉強法を伝授するページから，同じように受験生が開設しているページなどが紹介されています。

▼from Kazutoさん

24歳にしてフリーター兼予備校生のKazutoが受験した，模試の解析ページなんかがあります。日々思ったことや受験勉強のことなどをつれづれにしゃべる「ひとりごと」は，ほぼ毎日更新しているので受験生以外のかたもぜひアクセスしてみてください。また，Kazutoへのメールも大歓迎！　ムダ話メールなんかくれるとよろこぶみたいです。



沖縄へ行こう！

兵庫県神戸市　長方正博さん（38歳）制作

沖縄ページ

http://www.skydogsite.co.jp/webs/okinawa/okinawa.html

寒い冬こそ暖かい場所で過ごしたい！という人にピッタリなのが沖縄。寒さが苦手な人にとっては，まさに別天地のような気分を味わえることでしょう。そんな，沖縄への旅行を考えている人にお勧めなのが，この「沖縄ページ」。沖縄でしか楽しめない料理や音楽など，沖縄をもっと楽しむための情報が紹介されています。旅行に行くまえに見ておくといいでしょう。たとえ行く機会がなくても，このページを見れば行った気分になれますよ！

▼from 長方さん

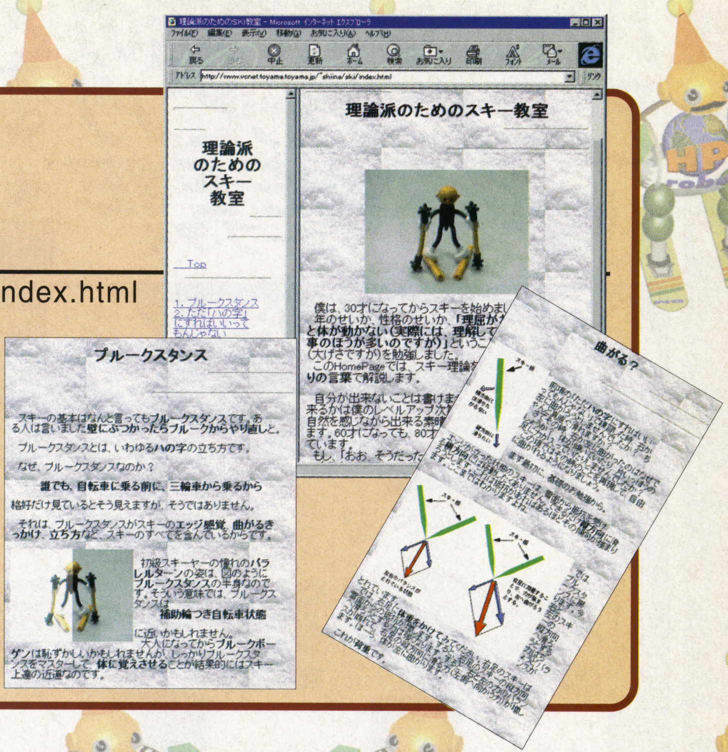
音楽や旅，食や文化などなど，沖縄に関するいろんなことを紹介するページです。沖縄に通いはじめて20年になろうかという作者の経験が，ここに掲載されています。沖縄大好きな人，あるいは沖縄に興味がある人，これから旅行に行こうという人などにお勧めです。冬でも南国気分になれるページですので，どうぞお気軽にいらしてください。

スキーをこれからはじめる人に

富山県富山市　椎名久之さん（33歳）制作

理論派のためのスキー教室

http://www.vcnet.toyama.toyama.jp/~shiina/ski/index.html



これからスキーをはじめようと思っている人に読んでもらいたいホームページ。何ごとも，理屈を知っておかないと納得できない人が対象です。スキー板をハの字にするとなぜゆっくり滑れるのか，片足に体重をかけるとなぜ曲がれるのかなどが，図解つきで解説されています。物理の知識がある人が読むと，結構おもしろいかもしれません。

▼from 椎名さん

年のせいか性格のせいか，「理屈がわからないと体が動かない（実際には理解しても動かない事のほうが多いのですが）」ということで，スキー理論（大げさですが）を勉強しました。

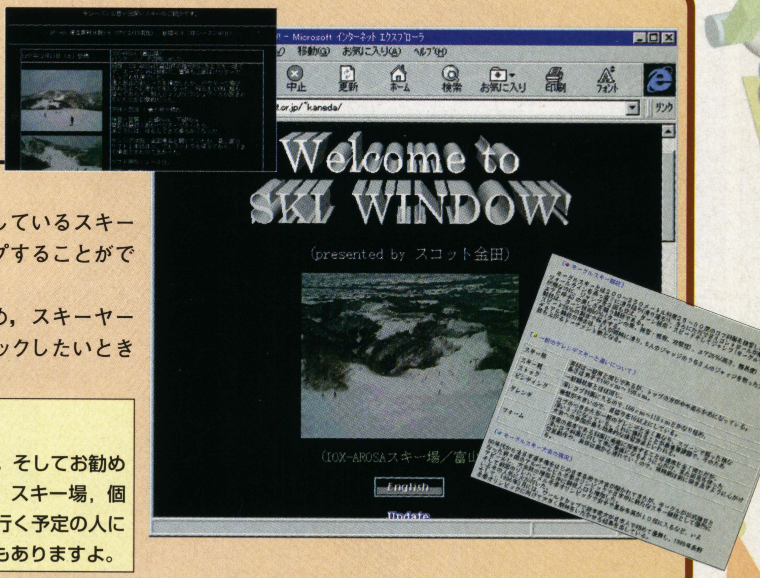
このホームページでは，僕の感じたスキー理論を僕なりの言葉で解説しています。スキー初心者のかたは，参考までにご一読ください。

スキー情報はこのページでチェック！

富山県富山市　椎名久之さん（33歳）制作

SKI WINDOW（スカイ ウインドー）

http://www.nsknet.or.jp/~kaneda/



スキー場情報をはじめ，スキーグッズのメーカー，個人で開設しているスキー関連のホームページなど，スキーに関するホームページへジャンプすることができるリンクが充実。

その他にも，スコット金田さんが行ったスキー場の感想をはじめ，スキーヤーからの情報も紹介されています。スキー場のコンディションをチェックしたいときは，このホームページにアクセスしましょう。

▼from 金田さん

スキーの情報満載です。まず，みんなが知りたいスキー界の最新情報。そしてお勧めなのがリンク集です。スキーのホームページばかり500件以上掲載し，スキー場，個人，メーカーなどに分類されていて探しやすくなっています。スキーに行く予定の人には，積雪情報がすぐチェックできるようになっています。モーグル情報もありますよ。

▶こんなホームページもおもしろいぞ！

ＰＣエンジン補完計画（伊東洋之のホームページ）

http://www.fit.ac.jp/~s9383008/

大阪府大阪市　伊東洋之さん（23歳）制作

PCエンジンで発売された全ソフトと，そのハードの完全補完を目指すページ。400本を超える所有ソフトの渾身レビューは必見！

TOY BOXおもちゃ箱

http://plaza18.mbn.or.jp/~smailu/

新潟県佐渡郡　MISUTOさん（14歳）制作

インターネットをはじめて，わずか3日で作成した超初心者ホームページ。みなさんの意見で，より洗練させたページにしていきましょう。

キミのホームページをベーマガで紹介！

ホームページ・ギャラリーでは，みなさんからのホームページ情報を大募集しています。「ココのホームページがおもしろいよ！」，「僕が作ったホームページを紹介して！」など何でもOK！　また，「こんなホームページはないの？」という質問でもかまいません。内容を教えてくれれば，こちらで探してみます。

みなさんからの情報をお待ちしています！

■ハガキのあて先

〒141-8715 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社　マイコンBASICマガジン編集部
ホームページ・ギャラリー係
※愛読者カードでの応募も可

■電子メールの送り先

bm@jolls.co.jp　※件名にはかならず「ホームページ・ギャラリー係」と入力してください

◆ハガキ，電子メールの記入項目

①住所
②氏名（希望する場合はペンネーム）
③年齢
④電話番号または電子メールのアドレス
⑤推薦するホームページのURL（http://~），探してほしいホームページ
⑥推薦文またはPR文（150文字程度）
⑦この記事への質問，感想など

ベーマガ・ホームページ好評テスト稼働中！　URL＝http://www.iijnet.or.jp/jolls/bm/

パソコン専門店のテレフォンショッピング
WAVE EYE ウェーブ・アイ

★全国配送OK
★指定日配送OK
★学生クレジットOK（20才以上）
★お見積り無料

●お見積りは
TEL.0466-44-0488 FAX.0466-44-0099
e-mail hamasho@mars.dtinet.or.jp

お支払い方法いろいろ

現金一括なら
★代金引換え
★銀行振込（横浜銀行湘南台支店 当座0000467 株式会社ウェーブアイ）
★現金書留（〒252 神奈川県藤沢市湘南台1-11-6 ウェーブ・アイ通信販売課行）

クレジットなら
★最長84回のらくらくお支払い
★6ヶ月後かららくらくスタート（ご希望の方のみ）
★ボーナスのみのお支払いもOK

商品注文専用ダイヤル **0120-009898**
受付時間/午前10:00～夜8:00まで

商品注文ホームページアドレス **http://www.waveeye.co.jp/**

はがき・FAXでのご注文は

注文書
1.お名前
2.住所
3.電話番号
4.年齢
5.職業
6.保護者名（未成年者の方）
7.商品名
8.支払方法（現金一括・クレジット）
9.雑誌名
★クレジットの場合
月々○円×○回
ボーナス○円×○回

ハガキ送付先 〒252
神奈川県藤沢市湘南台1-11-6
ウェーブ・アイ通信販売課行
FAX送付先
0466-44-0099

★プランの組替自由！単品での販売も致しております。商品もお気軽にお問い合わせください。

NEC PC98-NXシリーズ新登場

プラン201 PC-VS16CS5DA1
PC-VS16CS5DA1（MMX166、32MB、2GBHD、15"CRT、20xCD）……278,000円
PR-J320（NECカラーインクジェットプリンタ）……49,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
定価合計330,800円→ ウェーブ・アイ特価

8,300円 ×24回	ボーナス20,000円× 4回
6,400円 ×36回	ボーナス10,000円× 6回
6,300円 ×48回	ボーナスなし

プラン202 PC-VS20CS7DA1
PC-VS20CS7DA1（MMX200、32MB、2GBHD、17"CRT、20xCD）……348,000円
PR-J320（NECカラーインクジェットプリンタ）……49,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
定価合計400,800円→ ウェーブ・アイ特価

8,700円 ×24回	ボーナス30,000円× 4回
6,100円 ×36回	ボーナス20,000円× 6回
5,800円 ×48回	ボーナス10,000円× 8回

プラン203 PC-VS26DS7DA1
PC-VS26DS7DA1（P2-266、32MB、3GBHD、17"CRT、24xCD）……428,000円
PM-700C（EPSONカラーフォトMJプリンタ）59,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
定価合計490,800円→ ウェーブ・アイ特価

8,300円 ×36回	ボーナス20,000円× 6回
7,400円 ×48回	ボーナス10,000円× 8回
7,600円 ×60回	ボーナスなし

プラン204 PC-VS26DM7DA1
PC-VS26DM7DA1（P2-266、32MB、4GBHD、17"CRT、24xCD）……458,000円
PM-750C（EPSONカラーフォトMJプリンタ）59,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
定価合計520,800円→ ウェーブ・アイ特価

9,300円 ×36回	ボーナス20,000円× 6回
8,200円 ×48回	ボーナス10,000円× 8回
8,200円 ×60回	ボーナスなし

プラン205 PC-VS30DM7DB1
PC-VS30DM7DB1（P2-300、32MB、4GBHD、17"CRT、CD-R）……540,000円
BJC-700J（CANONカラーフォトBJプリンタ）59,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
定価合計602,800円→ ウェーブ・アイ特価

9,600円 ×36回	ボーナス30,000円× 6回
8,100円 ×48回	ボーナス20,000円× 8回
7,900円 ×60回	ボーナス10,000円×10回

プラン206 PC-AL20CTSAAF1
PC-AL20CTSAAF1（MMX200、32MB、12.1"TFT）……530,000円
BJC-80V（CANONカラーBJプリンタ）……54,800円
プリンタケーブル……3,000円
定価合計587,800円→ ウェーブ・アイ特価

9,000円 ×36回	ボーナス30,000円× 6回
7,600円 ×48回	ボーナス20,000円× 8回
7,500円 ×60回	ボーナス10,000円×10回

プラン207 PC-LV13CWDDAF1
PC-LV13CWDDAF1（MMX133、32MB、12.1"Hi-DSTN）……378,000円
MJ-830CS2（EPSONカラーMJプリンタ）……44,000円
プリンタケーブル……3,000円
定価合計425,000円→ ウェーブ・アイ特価

9,600円 ×24回	ボーナス30,000円× 4回
6,800円 ×36回	ボーナス20,000円× 6回
6,200円 ×48回	ボーナス10,000円× 8回

プラン208 PC-LV16CWSDAF1
PC-LV16CWSDAF1（MMX166、32MB、12.1"TFT）……508,000円
PM-700C（EPSONカラーフォトMJプリンタ）59,800円
プリンタケーブル……3,000円
定価合計570,800円→ ウェーブ・アイ特価

8,400円 ×36回	ボーナス30,000円× 6回
7,100円 ×48回	ボーナス20,000円× 8回
7,100円 ×60回	ボーナス10,000円×10回

プラン209 PC-VP16CWXAA1
PC-VP16CWXAA1（MMX166、32MB、13.3"TFT）……520,000円
PM-750C（EPSONカラーフォトMJプリンタ）59,800円
プリンタケーブル……3,000円
定価合計582,800円→ ウェーブ・アイ特価

9,200円 ×36回	ボーナス30,000円× 6回
7,800円 ×48回	ボーナス20,000円× 8回
7,600円 ×60回	ボーナス10,000円×10回

プラン210 PC-VP23CWXAA1
PC-VP23CWXAA1（MMX233、32MB、13.3"TFT）……700,000円
BJC-700J（CANONカラーフォトBJプリンタ）59,800円
プリンタケーブル……3,000円
定価合計762,800円→ ウェーブ・アイ特価

9,500円 ×48回	ボーナス30,000円× 8回
8,800円 ×60回	ボーナス20,000円×10回
8,800円 ×72回	ボーナス10,000円×12回

98セレブ

プラン211 PC-9821C200/CmodelS1
PC-9821C200/CmodelS1（MMX200、32MB、3GBHD、TVキャプチャ、336モデム、17インチディスプレイ＋アンプ内蔵スピーカセット）……498,000円
PC-SW700(BK)（スーパーウーファ・システム）15,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
定価合計513,000円→ ウェーブ・アイ特価

6,100円 ×24回	ボーナス20,000円× 4回
5,500円 ×36回	ボーナス10,000円× 6回
5,600円 ×48回	ボーナスなし

プラン216 PC-9821C233/V
PC-9821C233/V（MMX233、32MB、4GBHD、DVD、TVキャプチャ、336モデム）……498,000円
PC-DH32W1（32インチBS内蔵ワイドディスプレイTV）……380,000円
PC-SW700(BK)（スーパーウーファ・システム）15,000円
PC-TS32W（TVスタンド）……30,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
定価合計923,000円→ ウェーブ・アイ特価

9,500円 ×48回	ボーナス30,000円× 8回
8,800円 ×60回	ボーナス20,000円×10回
8,800円 ×72回	ボーナス10,000円×12回

VAIO

プラン212 VAIO PCV-T700MR
PCV-T700MR（P2-266、32MB、4.3GBHD、17"CRT、CD-R）
PM-700C（EPSONカラーフォトMJプリンタ）……59,800円
プリンタケーブル……3,000円
ウェーブ・アイ特価

8,800円 ×48回	ボーナス20,000円× 8回
8,400円 ×60回	ボーナス10,000円×10回
8,700円 ×72回	ボーナスなし

プラン213 VAIO PCG-715
PCG-715（MMX166、32MB、2.1GBHD、12.1"TFT、14.5xCD）
BJC-80V（CANONカラーBJプリンタ）……54,800円
プリンタケーブル……3,000円
ウェーブ・アイ特価

9,300円 ×36回	ボーナス20,000円× 6回
8,200円 ×48回	ボーナス10,000円× 8回
6,500円 ×60回	ボーナス10,000円×10回

プラン214 VAIO PCG-719
PCG-719(MMX233、32MB、2.1GBHD、12.1"TFT、14.5xCD）
PM-750C（EPSONカラーフォトMJプリンタ）59,800円
プリンタケーブル……3,000円
ウェーブ・アイ特価

8,800円 ×48回	ボーナス30,000円× 8回
8,100円 ×60回	ボーナス20,000円×10回
8,300円 ×72回	ボーナス10,000円×12回

プラン215 VAIO PCG-505
PCG-505（MMX133、32MB、1GBHD、10.4"TFT、薄さ23.9mm、軽さ1.35kg、四面マグネシウムボディ）
PCGA-PR5（ポートリプリケーター）……12,000円
PCGA-CD5（CD-ROMドライブ）……35,000円
ウェーブ・アイ特価

9,900円 ×24回	ボーナス20,000円× 4回
7,500円 ×36回	ボーナス10,000円× 6回
5,500円 ×48回	ボーナス10,000円× 8回

IBM

プラン217 Aptiva E27
Aptiva -E27（IBM /K6-166、32MB、2.1GBHD、24xCD、17"CRT）
MJ-830CS2（EPSONカラーMJプリンタ）……44,000円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
ウェーブ・アイ特価

8,900円 ×24回	ボーナス20,000円× 4回
6,800円 ×36回	ボーナス10,000円× 6回
6,600円 ×48回	ボーナスなし

プラン218 Aptiva S57
Aptiva -S57（P2-233、32MB、4.2GBHD、24xCD、17"CRT）
PM-700C（EPSONカラーフォトマッハプリンタ）……59,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
ウェーブ・アイ特価

8,300円 ×36回	ボーナス30,000円× 6回
7,100円 ×48回	ボーナス20,000円× 8回
7,000円 ×60回	ボーナス10,000円×10回

プラン219 Think Pad 560E-4ZJ
560E-4ZJ（MMX166、48MB、2.1GBHD、12.1"TFT、CD）
BJC-80V（CANONカラーBJプリンタ）……54,800円
プリンタケーブル……3,000円
ウェーブ・アイ特価

8,100円 ×36回	ボーナス30,000円× 6回
6,900円 ×48回	ボーナス20,000円× 8回
6,900円 ×60回	ボーナス10,000円×10回

プラン220 Think Pad 535E-36J
535E-36J（MMX150、16MB、1.6GBHD、10.4"TFT）
BJC-80V（CANONカラーBJプリンタ）……54,800円
プリンタケーブル……3,000円
ウェーブ・アイ特価

5,400円 ×36回	ボーナス30,000円× 6回
4,800円 ×48回	ボーナス20,000円× 8回
5,100円 ×60回	ボーナス10,000円×10回

東芝

プラン221 INFINIA
PV1020JA（MMX200、32MB、3GBHD、17"CRT、12xCD）
PM-700C（EPSONカラーフォトMJプリンタ）59,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
WDS（ダイヤル・サポート入会特典付）
ウェーブ・アイ特価

8,400円 ×24回	ボーナス20,000円× 4回
6,500円 ×36回	ボーナス10,000円× 6回
6,400円 ×48回	ボーナスなし

プラン222 INFINIA
PV1021JA（MMX200、32MB、3GBHD、12xCD、17"CRT）
BJC-430J（CANONカラーBJプリンタ）……49,800円
プリンタケーブル……3,000円
IS-22（BJC-430J用スキャナカートリッジ）……12,800円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
ウェーブ・アイ特価

9,700円 ×24回	ボーナス35,000円× 4回
7,400円 ×36回	ボーナス20,000円× 6回
6,800円 ×48回	ボーナス10,000円× 8回

プラン223 SatellitePro480
PA1256C9（MMX233、32MB、4GBHD、12.1"TFT、11xCD）……558,000円
BJC-80V（CANONカラーBJプリンタ）……54,800円
プリンタケーブル……3,000円
定価合計615,800円→ 発売記念特価

クレジットはお問い合わせください。

メビウスノート

プラン224 Mebius note
MN-320-X13（MMX133、32MB、1.6GBHD、12.1"HCSA、20xCD）……300,000円
BJC-80V(CANONカラーBJプリンタ）……54,800円
プリンタケーブル……3,000円
定価合計357,800円→ ウェーブ・アイ特価

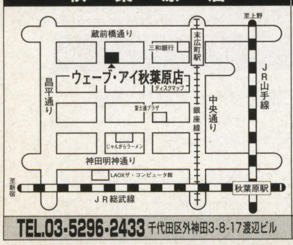
9,000円×24回	ボーナス20,000円× 4回
6,900円×36回	ボーナス10,000円× 6回
5,000円×48回	ボーナス10,000円× 8回

レッツノート

プラン225 Let's note
AL-N2T516J5(MMX166）……428,000円
BJC-80V（CANONカラーBJプリンタ）54,800円
プリンタケーブル……3,000円
定価合計485,800円→ ウェーブ・アイ特価

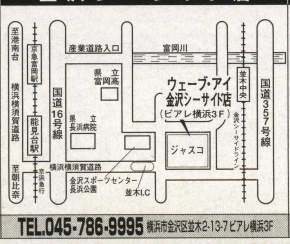
7,900円×36回	ボーナス20,000円× 6回
7,100円×48回	ボーナス10,000円× 8回
7,300円×60回	ボーナスなし

東京地区

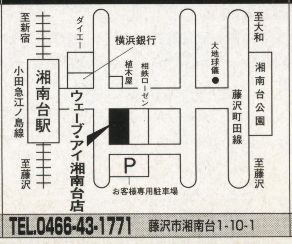
秋葉原店


TEL.03-5296-2433 千代田区外神田3-8-17渡辺ビル

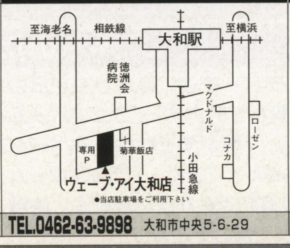
神奈川地区

金沢シーサイド店


TEL.045-786-9995 横浜市金沢区並木2-13-7 ビアレ横浜3F

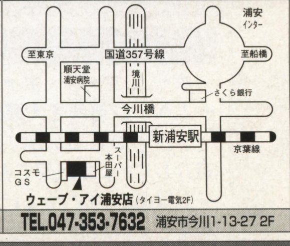
湘南台店


TEL.0466-43-1771 藤沢市湘南台1-10-1

大和店


TEL.0462-63-9898 大和市中央5-6-29

千葉地区

浦安店


TEL.047-353-7632 浦安市今川1-13-27 2F

ウェーブ・アイはNECマイコンプラザ・

商品注文専用ダイヤル **0120-009898**
受付時間/午前10:00～夜8:00まで

商品注文ホームページアドレス **http://www.waveeye.co.jp/**

はがき・FAXでのご注文は

注文書
1.お名前
2.住所
3.電話番号
4.年齢
5.職業
6.保護者名（未成年者の方）
7.商品名
8.支払方法（現金一括・クレジット）
9.雑誌名
★クレジットの場合
月々○円×○回
ボーナス○円×○回

ハガキ送付先
〒252
神奈川県藤沢市湘南台1-11-6
ウェーブ・アイ通信販売課 行
FAX送付先
0466-44-0099

★プランの組替自由！単品での販売も致しております。商品もお気軽にお問い合わせください。

新型 富士通

プラン226 FMVS42053

本体５年保証
FMVS42053（MMX200、32MBHD、3.2GBHD、15"CRT、20xCD）……308,000円
MJ-830CS2（EPSONカラーMJプリンタ）……44,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
WDS(ダイヤル・サポート入会特典付)

定価合計355,800円➡ **ウェーブ・アイ特価**

7,700円 ×24回	ボーナス20,000円× 4回
6,000円 ×36回	ボーナス10,000円× 6回
6,000円 ×48回	ボーナスなし

プラン227 FMVS42073

FMVS42073（MMX200、32MB、3.2GBHD、17"薄型CRT、20xCD）……348,000円
PM-750C（EPSONカラーフォトMJプリンタ）……59,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント

定価合計410,800円➡ **ウェーブ・アイ特価**

8,900円 ×24回	ボーナス30,000円× 4回
6,300円 ×36回	ボーナス20,000円× 6回
5,900円 ×48回	ボーナス10,000円× 8回

プラン228 FMVS42373

FMVS42373（P2-233、32MB、3.2GBHD、17"薄型CRT、24xCD）……408,000円
BJC-465J（CANONカラーA3BJプリンタ）……79,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント

定価合計490,800円➡ **ウェーブ・アイ特価**

7,700円 ×36回	ボーナス20,000円× 6回
7,000円 ×48回	ボーナス10,000円× 8回
7,200円 ×60回	ボーナスなし

プラン229 FMVT42673

FMVT42673（P2-266、32MB、4.3GBHD、17"ダイアモンドトロンCRT）……458,000円
PM-750C（EPSONカラーフォトMJプリンタ）……59,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント

定価合計520,800円➡ **ウェーブ・アイ特価**

9,000円 ×36回	ボーナス20,000円× 6回
8,000円 ×48回	ボーナス10,000円× 8回
8,000円 ×60回	ボーナスなし

プラン230 FMVT43073

FMVT43073（P2-300、32MB、4.3GBHD、17"ダイアモンドトロンCRT）……538,000円
PM-750C（EPSONカラーフォトMJプリンタ）……59,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント

定価合計600,800円➡ **ウェーブ・アイ特価**

9,200円 ×36回	ボーナス30,000円× 6回
7,800円 ×48回	ボーナス20,000円× 8回
7,600円 ×60回	ボーナス10,000円×10回

プラン231 FMVNC313

FMVNC313（MMX133、32MB、1.6GBHD、8.4"TFT）……298,000円
BJC-80V（CANONカラーBJプリンタ）……54,800円
プリンタケーブル……3,000円
キャリングバッグ……プレゼント

定価合計355,800円➡ **ウェーブ・アイ特価**

8,800円 ×24回	ボーナス20,000円× 4回
6,700円 ×36回	ボーナス10,000円× 6回
6,600円 ×48回	ボーナスなし

プラン232 FMVNU3133

FMVNU3133（MMX133、32MB、1.6GBHD、12.1"TFT、20xCD）……418,000円
BJC-80V（CANONカラーBJプリンタ）……54,800円
プリンタケーブル……3,000円
キャリングバッグ……プレゼント

定価合計475,800円➡ **ウェーブ・アイ特価**

7,800円 ×36回	ボーナス20,000円× 6回
7,000円 ×48回	ボーナス10,000円× 8回
7,300円 ×60回	ボーナスなし

プラン233 FMVNP3163

FMVNP3163（MMX166、32MB、2.1GBHD、12.1"TFT、20xCD）……498,000円
PM-750C（EPSONカラーフォトMJプリンタ）59,800円
プリンタケーブル……3,000円
キャリングバッグ……プレゼント

定価合計560,800円➡ **ウェーブ・アイ特価**

8,300円 ×36回	ボーナス30,000円× 6回
7,100円 ×48回	ボーナス20,000円× 8回
7,000円 ×60回	ボーナス10,000円×10回

プラン234 FMVNU3163

FMVNU3163（MMX166、32MB、2.1GBHD、12.1"TFT、20xCD）……528,000円
PM-750C（EPSONカラーフォトMJプリンタ）59,800円
プリンタケーブル……3,000円
キャリングバッグ……プレゼント

定価合計590,800円➡ **ウェーブ・アイ特価**

8,900円 ×36回	ボーナス30,000円× 6回
7,600円 ×48回	ボーナス20,000円× 8回
7,400円 ×60回	ボーナス10,000円×10回

プラン235 FMVP16D3プリシェ

FMVP16D3（K6-166、32MB、1.7GBHD、12.1"DSTN、8xCD）……248,000円
MJ-830CS2（EPSONカラーフォトMJプリンタ）44,000円
プリンタケーブル……3,000円
WDS(ダイヤル・サポート入会特典付)

定価合計295,000円➡ **ウェーブ・アイ特価**

6,600円 ×24回	ボーナス20,000円× 4回
5,200円 ×36回	ボーナス10,000円× 6回
5,400円 ×48回	ボーナスなし

キヤノン

プラン236 INNOVA NOTE 4200CX

INNOVA NOTE 4200CX（MMX133、32MB、2.1GBHD、12.1"ハイコントラストDSTN、20xCD）
BJC-80V（CANONカラーBJプリンタ）……54,800円
プリンタケーブル……3,000円

ウェーブ・アイ特価

8,800円 ×24回	ボーナス30,000円× 4回
6,200円 ×36回	ボーナス20,000円× 6回
5,800円 ×48回	ボーナス10,000円× 8回

プラン237 INNOVA NOTE 4500DX

INNOVA NOTE 4500DX（MMX150、32MB、2.1GBHD、12.1"TFT、20xCD）
BJC-80V（CANONカラーBJプリンタ）……54,800円
プリンタケーブル……3,000円

ウェーブ・アイ特価

7,900円 ×36回	ボーナス20,000円× 6回
7,100円 ×48回	ボーナス10,000円× 8回
7,300円 ×60回	ボーナスなし

アップル

プラン238 Power Mac 7300/180

7300/180（PowerPC604e180、16MB、2GB、12xCD）
PM-700C（EPSONカラーフォトMJプリンタ）59,800円
プリンタケーブル……3,000円
CPD-17SF9（17"トリニトロンCRT）……99,800円
AppleKeyboard2JIS
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント

ウェーブ・アイ特価

6,100円 ×36回	ボーナス20,000円× 6回
5,700円 ×48回	ボーナス10,000円× 8回
6,200円 ×60回	ボーナスなし

プラン239 Power Mac 5500/225

5500/225（Power PC603e225、32MB、4GB、15"CRT、24xCD）
PM-700C（EPSONカラーフォトMJプリンタ）59,800円
プリンタケーブル……3,000円

ウェーブ・アイ特価

6,100円 ×36回	ボーナス20,000円× 6回
5,700円 ×48回	ボーナス10,000円× 8回
6,100円 ×60回	ボーナスなし

プラン240 Power Book 2400c/180

2400c/180（PowerPC603e180、16MB、1.3GB、10.4"TFT）
PM-700C（EPSONカラーフォトMJプリンタ）59,800円
プリンタケーブル……3,000円

ウェーブ・アイ特価

7,800円 ×36回	ボーナス20,000円× 6回
7,000円 ×48回	ボーナス10,000円× 8回
7,200円 ×60回	ボーナスなし

お買得デスクトップパソコン

IBM
- Aptiva E17……**184,800円**
- Aptiva E27……**219,800円**
- Aptiva E57……**358,000円**

アップル
- PowerMac5500/225 **238,800円**
- PowerMac4400/200 **186,800円**
- PowerMac7300/180 **184,800円**

NEC
- PC-9821V200S5D3……**224,800円**
- PC-9821V200S7D3……**254,800円**
- PC-9821V233M7D3……**314,800円**
- PC-VS20CS5DA1……**204,800円**
- PC-VS23DS5DA1……**234,800円**
- PC-VS26DM7DA1……**319,800円**
- PC-VS30DM7DD1……**464,800円**

SONY
- PCV-T710MR……**497,000円**
- PCV-T510MR……**377,000円**

東芝
- PV-1021JA……**279,800円**
- PV-1021JB……**326,800円**

富士通
- FMVP163 ウェーブ・アイ特価
- FMVP16D3 ウェーブ・アイ特価
- FMVS41653 ウェーブ・アイ特価
- FMVS42053 ウェーブ・アイ特価
- FMVS42073 ウェーブ・アイ特価
- FMVS42373 ウェーブ・アイ特価
- FMVT42673 ウェーブ・アイ特価
- FMVT43073 ウェーブ・アイ特価

COMPAQ
- PRESARIO2210……**129,800円**

お買得ノートパソコン

IBM
- ThinkPad535E-3ZJ……**266,800円**
- ThinkPad560E-4ZJ……**348,800円**

アップル
- PowerBOOK2400c/180……**294,800円**
- PowerBOOK1400cs/133……**236,800円**

NEC
- PC-AL13CBSA1……**246,800円**
- PC-AL20CTSAAF1……**369,800円**
- PC-LV16CNSDAF1……**349,800円**
- PC-VP23CWXBA1……**528,000円**

SONY
- PCG-505……**247,000円**
- PCG-713……**297,000円**
- PCG-715……**347,000円**
- PCG-719……**497,000円**

富士通
- FMVNP3163……ウェーブ・アイ特価
- FMVNU3163……ウェーブ・アイ特価
- FMVNU3133……ウェーブ・アイ特価
- FMVNU313D3……ウェーブ・アイ特価
- FMVNC313……ウェーブ・アイ特価
- FMVNC313D……ウェーブ・アイ特価

東芝
- PA-1251CA……**348,000円**
- PA-1251C9……**309,800円**

モバイル

プラン241 PowerZaurus

MI-506
標準価格135,000円の品
特価 **92,800円**

8,700円 ×12回	ボーナス なし

プラン242 ザウルスポケット

MI-106
標準価格 62,000円の品
特価 **44,800円**

4,200円 ×12回	ボーナス なし

プラン243 Libletto70CT/1.6

PA1260C9
標準価格238,000円の品
特価 **174,800円**

8,500円 ×24回	ボーナス なし

プラン244 INTER TOP

IT-10C
標準価格128,000円の品
特価 **69,800円**

6,500円 ×12回	ボーナス なし

プラン245 モバイルギア

MC-CS12 (Windows CE)
標準価格89,000円の品
特価 **72,800円**

6,700円 ×12回	ボーナス なし

プラン246 mobio NX（Win95）

PC-MB12CUDA1
特価 **158,000円**

8,000円 ×24回	ボーナス なし

これがウェーブ・アイのサポートです。

お申し込み お問い合わせは **0466-44-0488へ**
またはウェーブ・アイ各店へ

1 ウェーブ・アイ ダイヤルサポート (WDS) ★土・日もOK!
（サポート受付時間AM11:00～12:00,PM1:00～8:00）
使い方がわからないとか、インターネットが繋がらない、プリンタの設定がわからないなど、いろいろなトラブルに電話でサポート。
会員専用回線を御用意してありますので、混み合うことはありません。
何度ご利用頂いてもOKです。
※年会費5,000円 対象機種／富士通：デスクパワー、ビブロ／IBM:アプティバ、ThinkPad NEC：Value Star、Canbe、98mate、98note／東芝：ブレッツア、インフィニア、ダイナブック

2 ウェーブ・アイ 出張サポート
お客様宅までお伺いしてサポート致します。電話だけでは、どうしても解決できないトラブルには本当にありがたいサポートです。是非ご利用ください。（WDS会員は特別割引あり）
※対象機種／富士通FMV：サポートメニュー、料金はお電話にてお問い合わせください。

3 最長5年保証
購入時にわずかな掛金で最長５年まで無料修理保証が受けられます。
一度の修理代は２～３万円は当たり前です。入って安心の保証です。
（保証は、メーカー保証規約に従います）掛金はお電話にてお問い合わせください。

アウトレット

商品です 放出品

富士通 FMVT1651……**148,000円**	IBM PC-340……**84,800円**	東芝 PA1237C9……**99,800円**
富士通 FMVS320B1……**155,800円**	IBM AptivaT81……**16,800円**	NEC PC-9821Ct16/FB……**169,800円**
富士通 FMVTW-H2A……**99,800円**	COMPAQ Prolinea5150/4……**84,800円**	NEC PC-9821V166/S5D2 **169,800円**
富士通 FMVT2203……**237,000円**	COMPAQ PRESARIO4190-15……**189,800円**	NEC PC-9821Ls150/S14C2 **247,000円**
富士通 FMVS31671……**198,000円**	COMPAQ ARMADA1510……**129,800円**	SONY PCG-707……**328,000円**
富士通 FMVT3161……**218,000円**	東芝 PA1020JA……**199,800円**	CASIO カシオペアA-51……**49,800円**
富士通 FMVNC13D……**139,800円**	東芝 PA1241SA……**199,800円**	
IBM Aptiva770……**119,800円**	東芝 PA1241CA……**259,800円**	

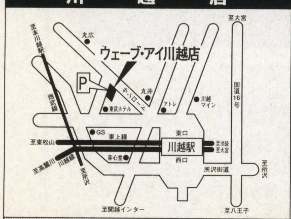
毎日変動あり。探し物ありましたらお問い合せ下さい。

展示処分品も多数あり お問い合せ下さい

WAVE EYE
株式会社ウェーブ・アイ

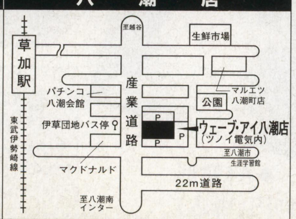
埼玉地区

川越店



TEL.0492-25-9888 川越市脇田町9-3 Kスクエア1F

八潮店



TEL.0489-94-1110 八潮市柳之宮351-2

組み立てKIT開始しました！

CPU-MMX200、32MB、24xCD、1.7GB、ミドルタワーKIT
限定特価 **99,800円より**
（組立工賃別）

DIY各種パーツ・スキャナー・デジタルカメラ・メモリ等周辺機器もお気軽にお問い合わせ下さい

神奈川県藤沢市湘南台1-11-6
※表示価格は全て消費税抜きの価格です。

振込口座/横浜銀行湘南台支店
当座0000467
名　義/株式会社 ウェーブ・アイ

★下記の場合、お客様のご都合による返品、交換はお断りさせていただきます。
- 商品を代引でご注文いただいた場合
- 商品出荷後の交換、キャンセル
- お客様のもとでキズ、破損が生じたもの
- 一度開封されたもの、ご使用になられたもの

初期不良または、運送中の不良に関しては交換致します。

富士通FMLABだから安心!!

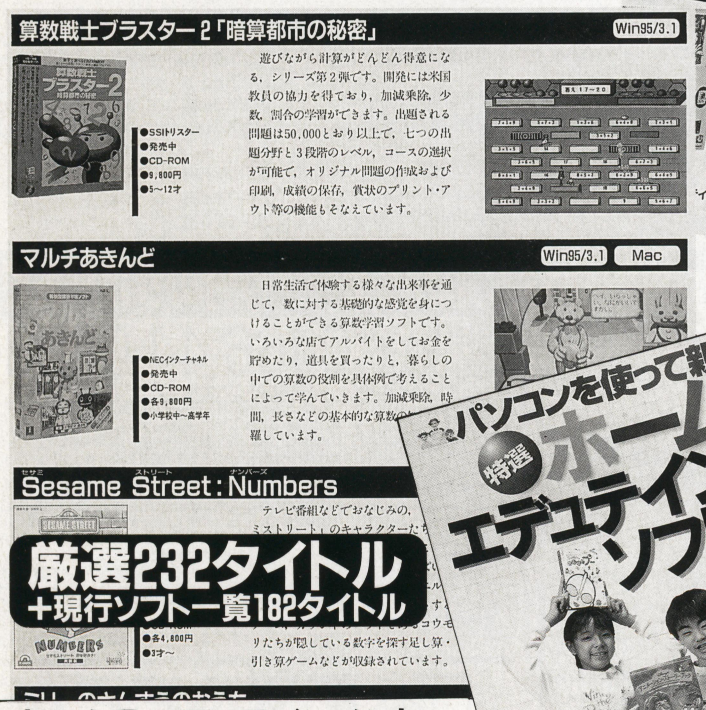
WAVE EYE

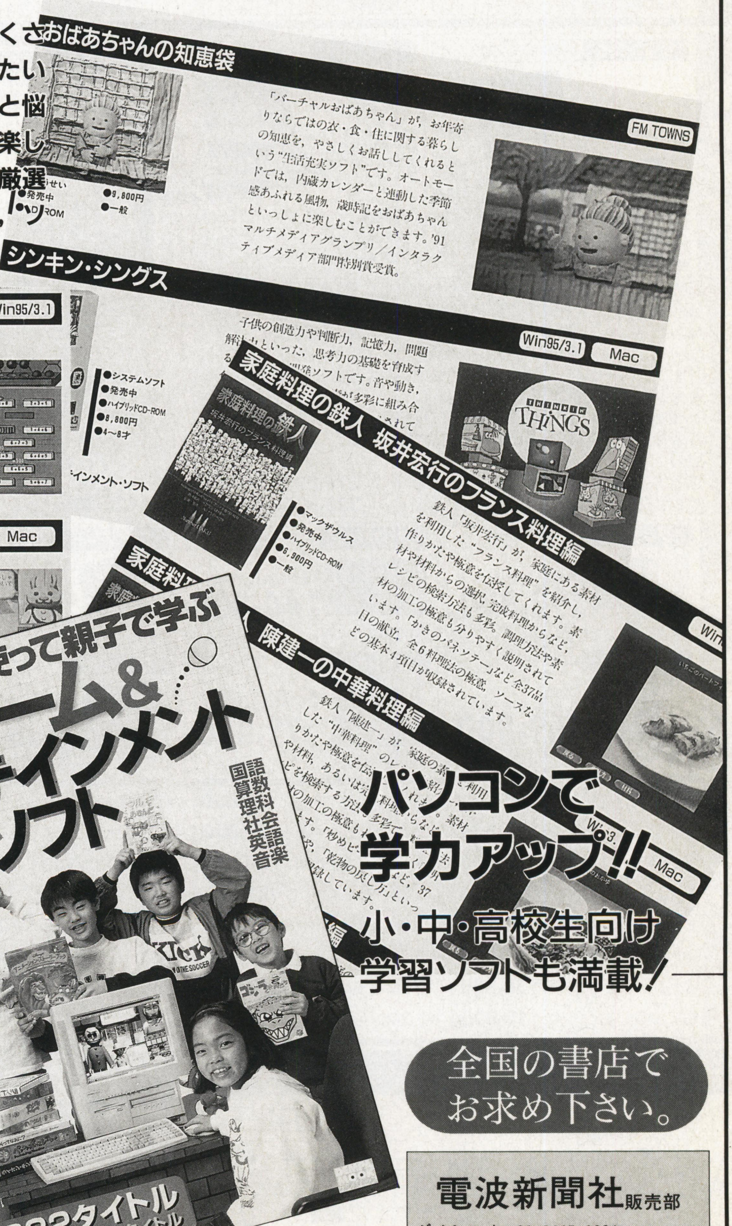
パソコンを使って親子で学ぶ

好評発売中！

特選 ホーム＆エデュテインメントソフト

今，パソコン・ショップのソフト売り場には，実にたくさんの教育ソフトや，家庭用ソフトが並んでいます。いったいどれを買えばよいのか？　どんな内容のものなのか？　と悩む人も多いことでしょう。この本では，親子で学べる，楽しいソフトの中から販売店プロ・アドバイザーと編集部が厳選したタイトルを分かりやすく解説・紹介していますので，ソフト購入の目安として，ぜひ役立てください。





パソコンで学力アップ!!

小・中・高校生向け学習ソフトも満載！

ホーム＆エデュテインメント・ソフトセレクション！

- ●国語　●算数　●理科　●社会
- ●英語　●音楽　●趣味　●語学　●料理
- ●家計簿　●知識　●知育　●絵本　●お絵かき

●A4変形

定価1,305円（税込）

全国の書店でお求め下さい。

電波新聞社 販売部

ダイヤルイン03-3445-8201

FAX03-3445-6101（ブック急便〒380円）

〒141-8715　東京都品川区東五反田1-11-15

郵便はがき

料金受取人払

麻布局承認

2835

差出有効期間
平成11年11月
30日まで
切手を貼らずに
お出しください。

106-8790

東京都港区六本木1-4-30

KCE スクール

コナミコンピュータエンタテイメントスクール

入試事務局 行

資料請求ハガキ（楷書で丁寧にお書きください。）

(フリガナ)		年齢　　才	性別　男性・女性
お名前		TEL　（　　）	
(フリガナ)			
ご住所　〒□□□-□□□□　都道府県　区市			
メールアドレス	学校名 ※最終学歴　立　学校　科		
	職業　□高1 □高2 □高3 □短大 □専門学校 □大学 □大学院 □予備校生・浪人 □社会人 □アルバイター □無職 □その他		

<ベーシック1>

●●●アンケート●●●

Q1 あなたがＫＣＥスクールで学ぶ目的は何ですか？（複数回答可）

1.コナミへ入社できるから　2.地元で勉強できるから
3.実地教育で実力ＵＰできるから　4.コナミのゲームが好きだから
5.趣味として　6.その他（　　　　　　　　　　　）

Q2 入学はどこのＫＣＥスクールを希望しますか？（複数回答可）

1.札幌校（北海道札幌市）　2.東 京 校（東京都千代田区）
3.青山校（東京都港区）　4.六本木校（東京都港区）
5.新宿校（東京都新宿区）　6.恵比寿校（東京都渋谷区）
7.横浜校（神奈川県横浜市）8.名古屋校（愛知県名古屋市）
9.大阪校（大阪府大阪市）　10.神 戸 校（兵庫県神戸市）

Q3 あなたはどのコースをご希望されますか？

※希望するコースに◯をお付けください。

ＫＣＥスクール（昼間：２年制）

プログラムコース	
映像デザインコース	
音響サウンドコース	

ＫＣＥスクール予備校（1年制）

	Ⅰ部(午前)	Ⅱ部(午後)	Ⅲ部(夜間)
プログラム基礎コース			
映像デザイン基礎コース			
音響サウンド基礎コース			

Q4 ＫＣＥスクールを以前から知っていましたか？

1.はい（何を見て知りましたか：　　　　　　　　　　）
2.いいえ

Q5 スクール説明会に参加されますか？

1.はい（参加希望日　　年　　月　　日）
2.いいえ

スクール説明会スケジュール	
第1回	平成 9年11月30日(日)
第2回	平成 9年12月23日(祝)
第3回	平成10年 1月15日(祝)
第4回	平成10年 2月11日(祝)

会場：神戸本校

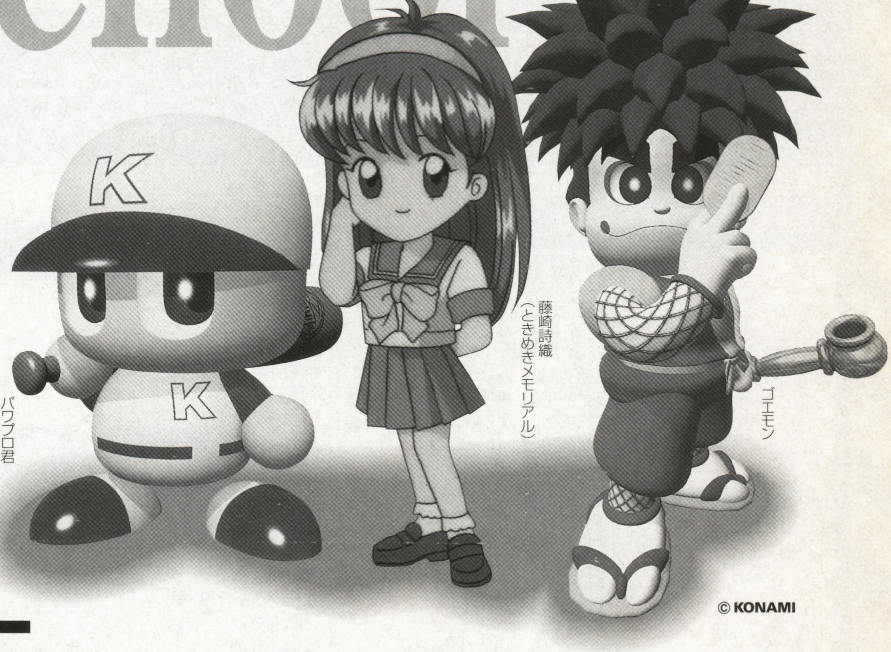
Q6 ＫＣＥスクールへの質問等がありましたらご記入下さい。

ご協力ありがとうございました。

KCE School

KONAMI

コナミで学んでコナミで創る。



コナミがゲームクリエーター養成スクールを全国に開設！

第一線の開発員が直接指導！

コナミの開発会社で実際にゲーム開発に携わっているプロフェッショナル開発員が実践中心の直接指導を行います。開発現場の生の声を聞くことができますので、最先端の実践指導が受けられます。

全国規模でスクールを展開！

全国各地のKCEスクール（東京本校・神戸本校・大阪校・名古屋校・札幌校）で、第一線のクリエーターと肩をならべながら学習します。

最新鋭の充実した設備機材！

学習環境として、全ての学生一人ひとりにブースが与えられます。各ブースは大型モニターが並ぶほどゆったりとしたスペース。そしてそこには、Windows95®・Power Macintosh・O2等の最新鋭の機材が標準装備されています。この個室さながらのブースで、学内LANによって講師にマンツーマンで質問をしたり、指導を受けたりしながら学んでいけます。

コナミへの無試験入社制度！

スクール卒業生には、コナミグループ入社という道が開かれています。全国各地のKCEスクールで学習した後、コナミグループ開発会社の入社試験が免除され、成績優秀者には初任給優遇制度が適用されます。

特技にあわせて③つのコース

1「プログラムコース」
C言語などの専門技術及び知識を身につけ、本格的なオリジナルゲームの開発を学びます。

2「映像デザインコース」
キャラクターデザイン・画面背景などゲーム上の全てのビジュアル制作を学びます。

3「音響サウンドコース」
ゲームミュージック・効果音等ゲーム内に挿入されるあらゆるサウンドを創造する技術を学びます。

スクール説明会参加者受付中

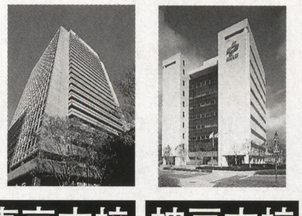
[説明会スケジュール]
■実施日　第1回 平成9年11月30日（日）／第2回 平成9年12月23日（祝）
　　　　　第3回 平成10年1月15日（祝）／第4回 平成10年2月11日（祝）
■会　場　神戸市中央区港島中町7-3-2 KCEスクール神戸本校
　　　　　ポートライナー「中埠頭駅」下車徒歩2分
■時　間　受付開始 9:30 ／ 開始 10：00 ／ 終了 12：00
■申込先　03-3224-0573 ＫＣＥスクール入試事務局

充実した実地教育

1年次の前半は、東京か神戸の本校で教育を受けます。教育内容は、各地KCEスクールで行われる実地教育に必要な専門知識と開発技術の修得が中心で、教育コースは特技にあわせてプログラムコース／映像デザインコース／音響サウンドコースの3コースが開講されています。先生は、KCEスクールの専任講師以外に、コナミで活躍中の第一線開発者が担当し、開発現場で実際に使用されている最新鋭の教育機材を用いて行われます。本校には各地KCEスクールから多数学生が集まりますので、全国に仲間ができるのも楽しみの一つです。

1年次の後半から、入学した各地KCEスクールへ戻り実地教育を受けることとなります。各地のKCEスクールでは第一線で活躍中の開発者から実際の商品開発を行いながらの教育が行われますので、技術力が格段に向上するだけでなく、開発に着手した商品が発売されて評価を受ける栄光を手にすることも可能です。教育期間は1年6カ月としていますが、早く上達して認められれば卒業も早くなり、給料を貰えるようになれます。この実地教育で開発者としての適性が判断されますので、怠けてはいけません。この教育期間中は定期的にKCEスクール本校の教員が、各地KCEスクールを訪問しての面談による指導や、本校の担任の先生と電子メールによる指導が行われるなど本校の先生からも全面的な支援がされます。

※平成10年1月から基礎課程（夜間）が開校。



卒業後は全国各地の開発会社で地元就職。

東京本校　神戸本校　大阪校　名古屋校　札幌校

■資料請求方法は、ハガキ又は封書に下記事項を記載の上ご請求ください。
なお、正面に「平成10年度資料請求」と朱書きして下さい。
［記載事項］1.住所（郵便番号、県名も記載して下さい）　2.電話番号　3.氏名（ふりがなをつけて下さい）4.年齢　5.性別　6.在学学校名・学年（お勤めの場合は最終学歴・会社名）
［請求先］〒106 東京都港区六本木1-4-30 KCEスクール入試事務局 TEL 03(3224)0573
（お問い合わせは　9：00～17：00 土曜・日曜・祝祭日を除く）
■定員＝昼間/200名/男女/2年
■入学資格＝大学、短大、専門学校、高等学校卒業者、平成10年3月卒業見込みの者、
上記に準ずると認められる者。

平成10年度入学願書申込受付中

KCEスクール

※KCEスクールはコナミコンピュータエンタテイメントスクールの略称です。

インターネット情報サービス（最新情報はこちらで）
ホームページアドレス
http://www.konami.co.jp

同時募集：平成10年4月KCEスクール東京本校 事業拡大に伴い、＜プログラム＞コース・＜映像デザイン＞コース・＜音響サウンド＞コースの各コースの教師も同時募集。
詳細はこちらまで。　連絡先：KCEスクール本部採用係　TEL 03-3224-0573

マイコンショップ川口 ダイレクト

TEL:048-649-8333
FAX:048-657-3024

営業時間：am10:00～pm7:00年中無休

24時間在庫価格情報サービス

1：電話の場合	新品	048-224-7833
	アウトレット	048-837-7111
2：FAXの場合（FAXの電話にておかけ下さい）	新品	048-649-0644
	アウトレット	048-649-0644
3：BBSの場合	新品	048-649-2521
	アウトレット	048-649-2521

(9600bps/ID=GUEST)

掲載商品には消費税は含まれておりません

掲載価格は 1997 年 12 月 9 日現在のものとなります。価格は常に変動しておりますので最新の価格は情報サービス又は御電話にてご確認下さい。

NECデスクトップ

	特別価格
PC-VS30DM7CD1	¥442,700
PC-VS30DM7DD1	¥449,700
PC-VS30DM7CB1	¥357,700
PC-VS30DM7DB1	¥364,700
PC-VS26DM7CA1	¥303,700
PC-VS26DM7DA1	¥309,700
PC-VS26DMZCA1	¥259,700
PC-VS26DMZDA1	¥265,700
PC-VS26DS7CA1	¥279,700
PC-VS26DS7DA1	¥285,700
PC-VS26DSZCA1	¥246,700
PC-VS26DSZDA1	¥253,700
PC-VS20CS7CA1	¥228,700
PC-VS20CS7DA1	¥234,700
PC-VS20CS5CA1	¥202,700
PC-VS20CS5DA1	¥208,700
PC-VS16CS5CA1	¥179,700
PC-VS16CS5DA1	¥185,700
PC-9821V233/M7C3	¥282,700
PC-9821V200/S7C3	¥234,700

NECノート

	特別価格
PC-VP16CWXAA1	¥339,700
PC-VP16CWSAA1	¥319,700
PC-VP13CWSBA1	¥284,800
PC-VP13CWSA1	¥248,800
PC-VP13CWDA1	¥194,800
PC-LV16CWSCAF1	¥287,700
PC-LV16CWSDAF1	¥294,700
PC-LV16CNSCAF1	¥309,700
PC-LV16CNSDAF1	¥316,700
PC-LV13CWDCAF1	¥222,700
PC-LV13CWDDAF1	¥229,700
PC-9821Nr13/S14R	¥244,800
PC-9821La13/S14R	¥244,800

DOS/V

	特別価格
DESKPOWER T4 267D1(一太郎)	TEL下さい
DESKPOWER T4 267M3(W&E)	TEL下さい
DESKPOWER T3 3071(一太郎)	TEL下さい
DESKPOWER T4 2673(W&E)	TEL下さい
DESKPOWER S4 2373(W&E)	TEL下さい
DESKPOWER T4 23B3(W&E)	TEL下さい
DESKPOWER S4 2071(一太郎)	TEL下さい
DESKPOWER S4 2051(一太郎)	TEL下さい
DESKPOWER S4 1651(一太郎)	TEL下さい
FMV-NU313D1(ノート、一太郎)	TEL下さい
FMV-NU3131(ノート、一太郎)	TEL下さい
FMV-NU3161(ノート、一太郎)	TEL下さい
FMV-NP3161(ノート、一太郎)	TEL下さい
INNOVA NOTE 4500DX	TEL下さい
INNOVA NOTE 3500EX	TEL下さい
INNOVA 5500GX	TEL下さい
INNOVA NOTE 3800FX	¥439,800
Aptiva S67	TEL下さい
Aptiva S57	TEL下さい
Aptiva E47	TEL下さい
Aptiva E27	TEL下さい
Aptiva E17	TEL下さい
Aptiva T95	TEL下さい
Aptiva T87	TEL下さい
Aptiva T86	TEL下さい
Aptiva B97	¥254,800
Think Pad 385ED(6ZJ)	TEL下さい
Think Pad 535E(3ZJ)	TEL下さい
Think Pad 560X(70J)	TEL下さい
Think Pad 560X(65J)	TEL下さい
Think Pad 560E(4ZJ)	TEL下さい
MN-910-X20(Mebius)	¥365,700
MN-530-X16(Mebius)	¥359,700
MN-330-X13(Mebius)	¥249,800
MN-320-X13(Mebius)	¥225,700
MN-W30-X13(Mebius)	¥342,700
MN-410-X15(Mebius)	¥296,700
MN-335-X13(Mebius)	¥295,700

プリンター

	特別価格
PC-PR201/40	¥ 38,700
PC-PR201/65	¥ 65,700
LP-8300	**¥107,800**
VP-1100	¥ 44,800
PM-700C	¥ 33,900
LBP-750	¥133,700
LBP-740	**¥109,700**
LBP-220	¥ 35,900
BJC-420J	¥ 24,700
BJC-700J	TEL下さい
BJC-465J	¥ 48,700
BJC-430J	¥ 28,800
BJC-250J	¥ 19,700

CRT

	特別価格
MF-8515G	¥ 32,800
MT-8617E	¥ 62,800
KM-175	¥ 64,800
RD17V	¥ 59,700
MultiSync X500	¥ 31,800

周辺機器

●デジタル カメラ		特別価格
オリンパス	CAMEDIAC-410L	TEL下さい
ミノルタ	Dimage V	¥39,800
SONY	CyberShot DSC-F2	TEL下さい
EPSON	CP-500	TEL下さい
CASIO	QV-70	TEL下さい
●スキャナー		
EPSON	GT-5500WINP,S	TEL下さい
CANON	CanoScan 600DX	TEL下さい
	CanoScan 300DX	TEL下さい
	CanoScan 300S	TEL下さい
NEOS	NSF-630P	¥19,800
●モデム・TA		
NEC	IT65PRO	¥39,800
	IT55DSU	TEL下さい
モトローラ	SUPER 56K(Flex)	¥15,800
●SCSIボード		
Adaptec	AHA2940AU(PCI)	¥28,800
	AHA1030P(98)	¥18,800
	APA1460A(PCMCIA)	¥13,800
MELCO	IFC-NN(98)	¥ 9,500
	IFC-DP(PCI)	¥11,200
	IFC-DC(PCMCIA)	¥11,200
●HDD（外付、内蔵）		
MELCO	DSC-U2000（外）	TEL下さい
	DSC-U4000（外）	TEL下さい
	DBS-W4GH（内）	TEL下さい
I/O	HUDS-H3.2G（外）	TEL下さい
	HUDS-H4G（外）	TEL下さい
ベアドライブ	WDAC21600	¥25,800
	Fire Ball ST(2.1G)	¥27,800
●MO・CD・CD-RW		
MELCO	MOS-S230	TEL下さい
	MOS-S640H	¥56,800
	CDS-2W6R	TEL下さい
I/O	CDV-AB8	¥11,800
	CDRW-RX26/AP	TEL下さい
	CDPS-PX12/PCSC	TEL下さい
●メモリ		
MELCO	EMW-P32M	TEL下さい
	EMW-P64M	TEL下さい
	ESD-32M	TEL下さい
	ESD-64M	TEL下さい
	VSF-64M	TEL下さい
I/O	NE-SD4100-32M	TEL下さい
	NE-SD4100-64M	TEL下さい
	Nr64-32M	TEL下さい
	Nr64-64M	TEL下さい
	SD4100-64M	TEL下さい

アウトレット

ThinkPad380ED（7YJ）（IBM） MMX166/32M/5.1GB/20×CD/12.1"TFT	¥ 328,000
ThinkPad310（30J）（IBM） P133/16M/1.08GB/11.3"TFT	¥ 198,000
Aptiva T8F（IBM） MMX166/32M/3.1GB/16×CD/F33.6/17"タワー	¥ 199,800
Aptiva B86（IBM） MMX166/32M/3.2GB/16×CD/15"タワー	¥ 182,800
Aptiva T81（IBM） MMX166/32M/3.2GB/16×CD/15"タワー	¥ 174,800
Aptiva T85（IBM） MMX166/32M/3.2GB/16×CD/17"タワー	¥ 199,800
Aptiva T95（IBM） MMX200/32M/4.2GB/16×CD/17"タワー	¥ 228,000
INNOVA NOTE 3500EX（Canon） MMX166/32M/1.4GB/8×CD/F33.6/13.3"TFT	¥ 199,800
PRESARIO 1680（COMPAQ） MMX200/32M/2.1GB/20×CD/12.1"TFT	¥ 348,000
Satellite 220（PA1240S9）（東芝） P133/16M/1.4GB/12.1"DSTN/10×CD	¥ 179,000
FMVS 1352（富士通） P133/16M/1.2G/6×CD/15"	¥ 129,800
FMVS2 1656（富士通） MMXP166/32M/2.1G/8×CD/15"	¥ 179,800
FMV53NU5S4（富士通） P133/32M/1.0G/10×CD/11.3"TFT	¥ 214,800
PC-9821Ls150/S14C2（NEC） MMXP150/32M/1.4G/11×CD/12.1"TFT	¥ 239,800
PC-9821La13/S14（NEC） P133/16M/1.4G/10.4"TFT	¥ 178,000
PC-9821Ra18/N20（NEC） P180/32M/2G/8×CD	¥ 118,000
PC-9821Xc13/M7A（NEC） P133/16M/1.6G/4×CD/17"タワー	¥ 168,000
PC-9821Xc13/S5A・B（NEC） P133/16M/1.2G/4×CD/100BASE-TX/15"	¥ 139,800
PC-9821Xc16/M7A2（NEC） P166/32M/2G/8×CD/17"	¥ 188,000
PC-9821V200/S7C,D（NEC） MMXP200/32M/3G/13×CD/33.6モデム/17"	¥ 199,800
PC-9821V200/S5C2（NEC） MMXP200/32M/2G/20×CD/15"	¥ 192,800
PC-9821V200/S5D2（NEC） MMXP200/32M/2G/20×CD/15"	¥ 194,800
PC-9821C200/C（NEC） MMXP200/32M/3G/13×CD	¥ 189,800
PC-9821V233/M7C2（NEC） MMXP233/32M/3G/20×CD/33.6モデム/17"タワー	¥ 259,000
PC-9821V233/M7D2（NEC） MMXP233/32M/3G/20×CD/33.6モデム/17"タワー	¥ 262,000
BJC-620JW（Canon） 720dpi/A4カラーインクジェット	¥ 23,800
LBP-730（Canon） 600dpi/A3レーザープリンター	¥ 94,800
LBP-2030PS（Canon） カラーA4レーザープリンター 定価¥1,580,000	限定 ¥ 498,000

まず、電話(048-649-8333)で在庫・現在のお値段(価格は変動しますが安くなっていることが多いです)を確かめて!!
お客様のお名前・ご住所・お電話番号をお知らせください。(送料・振込手数料はお客様のご負担となります。)

大宮市上小町468-3
TEL：048-649-8333

浦和市内谷 1-3-5
TEL：048-837-7100

ダイレクトお申込方法

銀行振込

（新品）口座：あさひ銀行　大宮支店　普通口座　3942371
口座名義：マイコンショップ川口
（中古）口座：あさひ銀行　川口支店　普通口座　3546060
口座名義：マイコンショップ川口
お振込確認後、宅配便にて発送いたします。
（午前中お振込の場合当日発送可能）

代金引換

・ご注文の商品を弊社より発送いたします。
・商品到着時に、ドライバーへ料金をお支払いください。
＊代金引換は原則として在庫のある商品に限らせていただきます。

一週間以内の初期不良は確認の上交換いたします。
＊ご注文いただいた商品のお客様のご都合による、返品、交換、解約は致しかねますので、ご容赦下さい。

マイコンショップ川口
中古センター ダイレクト

TEL:048-222-8655
FAX:048-225-0423

営業時間：am10:00〜pm7:00年中無休

24時間在庫価格情報サービス

1:**電話**の場合は**048-223-2233**で最新の価格がお聞きいただけます。
2:**FAX**の場合はFAXの電話より**048-226-4477**へ御電話いただくと、操作手順がお聞きになれ情報が引き出せます。
3:**BBS:048-226-4499**
(9600bps/ID=GUEST)
4:**ホームページアドレス**
http://www.sainet.or.jp/～msk

掲載商品には消費税は含まれておりません

掲載価格は1997年12月9日現在のものとなります。価格は常に変動しておりますので最新の価格は情報サービス又は御電話にてご確認下さい。

パソコン本体

PC-9821V233/M7D2	¥234,800より
PC-9821V13/S5D2	¥138,000より
PC-9821V10/S5KB	¥99,800より
PC-9821XT16/R16	¥149,800より
PC-9821Ra20/N12	¥148,000より
PC-9821Xa20/W30	¥159,800より
PC-9821Xp/C8W	¥49,800より
PC-9821Xs/U7W	¥42,800より
PC-9821Xe/U7W	¥39,800より
PC-9821Bs/U7W	¥44,800より
PC-9821BA/U2	¥29,800より
PC-9821BX/U2	¥29,800より
PC-9821Cu13/EA	¥138,000より
PC-9821Cb10/TA	¥94,000より
PC-9821Cb3/TA	¥84,800より
PC-9821Cb2	¥44,800より
PC-9821Cr13/TB	¥129,800より
PC-9821Cu13/EA	¥134,800より
PC-9821CX3/S5TA	¥99,800より
PC-9821Nw133/D14D	¥184,800より
PC-9821Lt2/7A	¥84,800より
PC-9821Nd	¥67,000より
PC-9821Ne2	¥79,800より
PC-9801NX/C	¥39,800より
PC-9801NS/R	¥39,800より
PC-9801NS/T	¥29,800より
PC-9801T/F51	¥29,800より
DynaBook TECRA	¥299,000より
DynaBook SS4750	¥88,000より
Libretto 60CTA	¥128,000より
PRESARIO 4130	¥158,000より
PRESARIO 9650	¥139,800より
PRESARIO 7170	¥89,000より
PROLINEA 5120	¥99,800より
PROLINEA 5133	¥85,000より
Aptiva530	¥74,800より
AptivaH55	¥138,000より
AptivaH5E	¥138,000より
AptivaB75	¥159,800より
AptivaT95	¥188,000より
Think Pad 530CS-7FV	¥88,800より
Think Pad 530CS-DFV	¥128,000より
Think Pad 365X-BJ9 9625	¥189,800より
Think Pad 380D2AJ	¥198,000より
MN-5000D(ﾒﾋﾞｳｽﾉｰﾄ)	¥129,800より
MN-7760(ﾒﾋﾞｳｽﾉｰﾄ)	¥299,800より
FMV-5166T(P166)	¥99,800より
FMV-S21673	¥158,000より
FMV-5DS1(P100)	¥98,000より
FMV-57D4S4B	¥79,800より
FMV-590T2SP850C	¥59,800より
PERFORMA 588	¥49,800より
PERFORMA 6210	¥49,800より

CRT

CPD-17SF8(ｿﾆｰ17")	¥49,800より
RD-17GX(三菱17")	¥49,800より
KM173(NEC17")	¥44,800より
KM153R(NEC15")	¥28,800より
KM153R(NEC15")	¥28,800より
KM151(NEC15")	¥24,800より
FLEXSCAN E57T(ﾅﾅｵ)	¥59,800より

プリンター

PC-PR201/80LA	¥29,800より
PC-PR201/87LA	¥34,800より
PC-PR1000LW	¥24,800より
LP-1500(A4ﾚｰｻﾞｰ)	¥34,800より
LP-8000S(A3ﾚｰｻﾞｰ)	¥39,800より
LBP-B406E(B4ﾚｰｻﾞｰ)	¥34,800より
LBP-A304E(A3ﾚｰｻﾞｰ)	¥39,800より
VP-2601	¥19,800より

デスクトップ用メモリ

EDO326-8MX2T(DOS/V用8M)	¥9,800より
VMH-16MG(DOS/V用8M*2)	¥8,800より
EAB-4000	¥4,600より
EAB-8000T	¥9,800より
FA34-8M	¥7,800より
72ﾋﾟﾝ 8MSIMM	¥4,800より
NE-SIMXA-4MX2	¥4,400より
DIMM168-32M	¥11,800より
EMH-E64M	¥29,800より
FMV-PM32S	¥12,800より

ノート用メモリ

NA34-8M(98NA,NA/C用8M)	¥3,800より
ENR-4000(98NS/R用4M)	¥1,800より
PC-9801NS/R-04(98NS/R用8M)	¥3,800より
RCD-8000(98ﾉｰﾄ用ﾗﾑｶｰﾄﾞ8M)	¥3,800より
ENB-8M(98NA,NB用8M)	¥3,800より
ENB-16M(98NA,NB用16M)	¥6,400より
PC-9801N-B02(98NE2,ND用8M)	¥3,800より
Nr64-32M(98Nr,Nw,Ls,La用32M)	¥11,800より
EN8-T64MH(98Nr,Nw,Ls,La用64M)	¥28,000より

その他

スキャナー．デジカメ

CBN-CS	¥29,800より
HP SCANJET 5P	¥21,800より
GT-5000WINP(300dpi.A4ﾌﾗｯﾄ)	¥24,800より
GT-6000(300dpi.A4ﾌﾗｯﾄ)	¥25,800より
GT-8500(400dpi.A4ﾌﾗｯﾄ)	¥39,800より
IX-4015(400dpi.A4) 98ｷｯﾄ付	¥24,800より
JX-250W3(400dpi.A4ﾌﾗｯﾄ)	¥32,800より
NS-40CLC(ﾊﾝﾃﾞｨ)	¥12,800より
ASC-1200(300dpi.A4ﾌﾗｯﾄ)	¥19,800より
DS-10(35万画素)	¥19,800より
C-400(35万画素,ｵﾘﾝﾊﾟｽ)	¥19,800より

ハードディスク

HD170R2	¥12,800より
SHD-B240	¥10,400より
SHD-B340	¥12,800より
SHD-B540	¥15,800より
INTER BR-270	¥14,800より
INTER 240B	¥9,800より
BLT-N120	¥8,800より

MO·CD·FD·DVD

SD-3000(DVDﾋﾞﾃﾞｵﾌﾟﾚｲﾔｰ)	¥49,800より
LMO-400(128/230)	¥29,800より
PC-FD312(外付3.5"FDDX2)	¥9,800より
PC-FD512(外付5"FDDX2)	¥8,800より

ODP

PK-ND75(Ne用3倍速CPU)	¥5,800より
HDX-32B(BXﾖｳ3XODP)	¥10,800より
HAS-33TG(486SXﾖｳ3倍速CPU)	¥12,800より
JBOXDX4ODP100	¥12,800より
JBPODPMT66X166	¥19,800より

モデム·通信機器

FMV-MD711(14.4K PCIｽﾛｯﾄ)	¥5,800より
AR336(外付け33.6Kﾓﾃﾞﾑ)	¥10,800より
BOKA MODEM MV(外付け28.8Kﾓﾃﾞﾑ)	¥8,800より
SMD-560BW(外付け56Kﾓﾃﾞﾑ)	¥11,800より
ME5614B	¥12,800より
HP J2601B	¥54,800より
REX5568	¥7,800より
PCLINK TA212	¥4,800より

各種ボード・他

ULTRASOUND MAX	¥9,800より
SUPER SONIC JR(DOS/V用ｻｳﾝﾄﾞﾎﾞｰﾄﾞ)	¥4,800より
C-NET(AT)L-10A(DOS/V用10BASE-T)	¥2,800より
P.W T64VMPS(PC/AT PCIﾊﾞｽ)	¥11,800より
GA-PG3DX/PCI-1(DOS/V用ｸﾞﾗﾌｨｯｸ)	¥7,800より
AS KEYBOAD SON	¥7,800より
PC-9821N-U05(3×CD)	¥44,800より
ﾉｰﾄｵｰｹｽﾄﾗ MIDI	¥8,900より
FKB-106W(ｷｰﾎﾞｰﾄﾞ)	¥6,800より
PC-9821N-U05(ﾄﾞｯｷﾝｸﾞｽﾃｰｼｮﾝ)	¥44,800より

PCカード

APA-1460(PCMCIA/SCSIｶｰﾄﾞ)	¥8,800より
MSC-110(SCSI2ｶｰﾄﾞ)	¥6,800より
PCSC-98(SCSIｶｰﾄﾞ)	¥7,800より
LK-RJ100A(SCSIｶｰﾄﾞ)	¥6,800より

全商品
リフレッシュ済

中古及び新品高額買取致します！
来店即金換金OK！
出張買取りも行っています。台数は一台でもOK。
周辺機器も高額買取り致します。
まずはお電話を！

掲載商品は在庫のごく一部です。
お探しの商品がございましたらTEL又はFAXにてお問い合わせ下さい。
万が一編集、校正ミスがありましたら、ご容赦下さい。

ご注文いただいた商品の初期不良又は当社保証期間内の故障については、パソコン本体は6カ月、その他周辺機器はその商品の保証期間内で当社にて無償修理させていただきます。

まず、電話(048-222-8655)で在庫・現在のお値段(価格は変動しますが安くなっていることが多いです)を確かめて!!
お客様のお名前・ご住所・お電話番号をお知らせください。(送料・振込手数料はお客様のご負担となります。)

現金書留

郵便局より現金書留にて商品代金をお送りください。
書留到着後、商品を宅配便にて発送いたします。
(中古) 〒332 埼玉県川口市本町2-6-25
(新品) 〒331 埼玉県大宮市上小町468-3

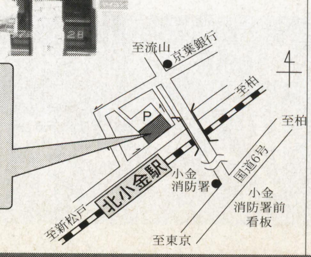
クレジット（新品のみ）

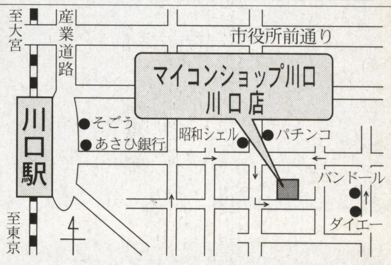
申込みは御電話で受け付けいたします。信販会社の審査、承認後申込書をお送りいたしますので、記入、捺印後ご返送下さい。
申込書を受取次第商品を発送いたします。

回数	1	3	6	10	12	15	18	20	24	30	36	42	48	54	60
手数料(%)	2.0	2.3	2.5	3.0	3.5	4.5	5.5	6.5	7.5	10.5	11.0	15.0	16.0	20.0	21.0

松戸市東平賀239
TEL：0473-46-0401
FAX：0473-30-4776

マイコンショップ川口
中古専門 松戸店





川口市本町2-6-25
TEL·048-225-2500

COMPUTER 恋LAND 夢LAND

東京ゲームデザイナー学院 PHONE 03-3370-2720

［東京校・横浜校・大宮校］ 〒151 東京都渋谷区代々木3-55-28 ■資料請求はお気軽にお電話下さい。（無料）

ゲームクリエイター科 ☎03-3370-2720

ゲームデザイナー養成講座コース一覧

全日制	1年コース	（月～金曜日）AM10:00～PM4:00	1年間でゲームのデザインからゲームプログラムの制作までの、ゲーム制作の一連の流れを全てマスターするコースです。
全日制	2年コース	（月～金曜日）AM10:00～PM4:00	ゲームデザインからプログラム制作までを2年間かけてじっくりと勉強できます。時間がありますから凝ったコンピューターゲームを制作することができます。
全日制	3年コース	（月～金曜日）AM10:00～PM4:00	このコースは、3年間かけてかなり高度で未来的な技術も併せて修得することを志す方には最適です。

ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座

全日制	（月～金曜日）AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎からゲームキャラクターのデザイン及びキャラクターのアニメーション技術を実習中心の授業体制で徹底指導、今人気急上昇の講座です。（1、2年コース）

ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座

全日制	（月～金曜日）AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎から、2D・3DCGグラフィック及び2D・3Dグラフィックアニメーション技術を実習中心に完璧指導。今キャラクターデザイナー養成講座と並んで人気急上昇の講座です。

3Dグラフィック＆モーションキャプチャークリエイター養成講座

全日制	（月～金曜日）AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎から今流行の3Dグラフィック技術、人物の動きを直接取り込む最新の技術「モーションキャプチャー」を勉強する創造力とハイテク重視のゲームグラフィッカー養成講座です。（2、3年コース）

ゲーム企画・シナリオライター養成講座

全日制	（月～金曜日）AM10:00～PM4:00	ゲーム企画、シナリオを中心に、ゲーム心理学、CG、キャラクターデザイン、プログラミングを勉強する本格的な養成講座です。（1、2、3年コース）

ゲーム評論・雑誌ライター養成講座

全日制	（月～金曜日）AM10:00～PM4:00	将来、ゲーム評論家、ゲームアナリスト、又はゲーム雑誌のライターを志す方を対象に設けられた本格的な養成講座です。（2、3年コース）

サウンドクリエイター養成講座

全日制	（月～金曜日）AM10:00～PM4:00	サウンドクリエイター志望の為に設けられたゲームの作曲からサウンドドライバーの作成までの一貫教育講座です。只今、大人気です。（1、2年コース）	単科	月・木曜日 PM1:00～4:00 PM6:30～9:00	ゲーム作曲コース、サウンドドライバー作成コース、総合コースの3つのコースがあります。

ゲームデザインクリエイター養成講座

全日制	（月～金曜日）AM10:00～PM4:00	プログラミングは苦手だが、ゲームのアイディアは豊富で自信があるので、ゲーム開発ツールで自分のデザインしたゲームを沢山作って、プランナーとして会社にアピールしたい人には最適の講座です。（1、2年コース）

1998年4月生学校見学会実施中!

〔通信講座募集中〕

★ゲームデザイナー養成講座
BASICゲームプログラミングコース
C言語ゲームプログラミングコース
アセンブラゲームプログラミングコース
ゲームデザイナーコース
★サウンドクリエイター養成講座
サウンドコンポーザーコース

名古屋ゲームデザイナー学院 98年OPEN!!

お問い合わせ

〒453 名古屋市中村区太閤4-9-26

☎052-452-5901

■資料請求はお気軽にお電話下さい。（無料）

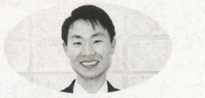
横浜校・大宮校98年OPEN!!

お問い合わせ

☎03-3370-2720

■資料請求はお気軽にお電話下さい。（無料）

速報！ ゲーム会社内定者続々!!



ゲームデザイナー養成講座
全日2年制 **永井康章**くん

このたび（株）アトラスより内定をいただきました。この学校のベストなカリキュラムと熱心な先生の指導のおかげだと思います。又、同じ夢を持つ仲間に出会えたことが自分自身に大きなプラスとなりました。学校の方々による就職のサポートも非常に熱心で、大変感謝しております。

ゲームデザイナー養成講座
全日2年制 **坂井真志**くん

このたび（株）コンパイルより内定をいただきました。生徒1人に1台ずつパソコンが与えられ、それを1日中専有できた事、そして、プログラム・グラフィック・サウンドといったゲーム開発に必要な一通りの知識を得られた事が今回の就職内定につながりました。これからはプログラマーのエキスパートを目指し、将来的にゲームデザイナーを目指していきたいと思っています。

ゲームキャラクターデザイナー養成講座
全日1年制 **藤木 亮**くん

このたび（株）セガ・エンタープライゼスより内定をいただきました。これも当学院のムダの無いカリキュラムと先生方の適切な指導のおかげだと思います。今後はゲームをあまりしない人がゲームに興味を持つような、またはゲームばかりしている人が他の事にも興味を持つようなゲーム作りをしていきたいと思います。

ゲームキャラクターデザイナー養成講座
全日1年制 **津嘉山あずさ**さん

このたび（株）日本ファルコムより内定をいただきました。夜遅くまで教室に残って質問に答えてくれる親切で優秀な先生と、キャラクターデザインの実力アップのための環境が全て整っていたこと、他のゲーム学校ではできないようなデッサンの勉強をしっかりできたことが良かったのだと思います。

企画・シナリオ1期生一発合格！ 女性プログラマーも続々誕生！

〈姉妹校〉開校1年目にして人気沸騰!!

大阪ゲームデザイナー学院

大阪市北区天神橋1-12-6
TEL.06-882-4980㈹
※資料請求はお気軽にお電話下さい。只今学校見学会実施中!

特集

パソコン・ゲームを心おきなく楽しむために

最新3Dグラフィック・ボードを増設！

現在，パソコンに標準搭載されているグラフィック・アクセラレータ・ボード(記事中ではビデオボードと表記)は，そのほとんどが3D表示機能を備えたタイプになっています。しかし，一世代前のパソコンになると，2D表示のみのビデオボードを搭載している場合がほとんどで，最新の3Dゲームが存分に楽しめません。

そこで登場するのが，周辺機器として発売されている3Dグラフィック・アクセラレータ・ボード。この冬，新しい3Dビデオチップを搭載した新製品が数多く登場し注目されています。

そこで今月は，話題の3Dグラフィック・アクセラレータ・ボードを大特集。3Dゲームに関連の深いDirectX(ダイレクト・エックス)の解説や，気になる製品の性能などを紹介します。

グラフィック環境を充実させるためにも，特集を読んで3Dグラフィック・アクセラレータ・ボードの購入を検討してみましょう。

キミのパソコンのグラフィック環境は大丈夫？

最新ビデオボードを見極めるポイント

いまや最新パソコンのほとんどに搭載されるようになった“3Dグラフィック・アクセラレータ・ボード”(以下記事中では3Dボードと表記)。3Dグラフィックを軽快に描画でき，迫力ある3Dゲームを楽しむには欠かすことのできない周辺機器です。

すでに3Dボードを持っている人，まだ持っていないけれど，近いうちに購入しようと思っている人もいるでしょう。

そんなみなさんのために，まずは3Dボードに関する基礎知識から紹介したいと思います。

3Dボードがあれば 3次元空間を表現できる

3Dボードとは，3D (3Dimension（ディメンション）)の名が示すとおり，3次元空間を描画するために必要な，ポリゴンなどの計算処理を高速化するためのグラフィック・アクセラレータ・ボードです。

3Dボードの核となる3Dビデオチップは，二つの種類に分けられます。

①Windows画面を表示する2D表示機能も備えた“2D&3D表示対応”タイプ

②2D表示をサポートしない“3D表示のみ”

②のようなタイプの3Dビデオチップを搭載した3Dボードを使用する場合，現在使っているビデオボードと併用する形になります。

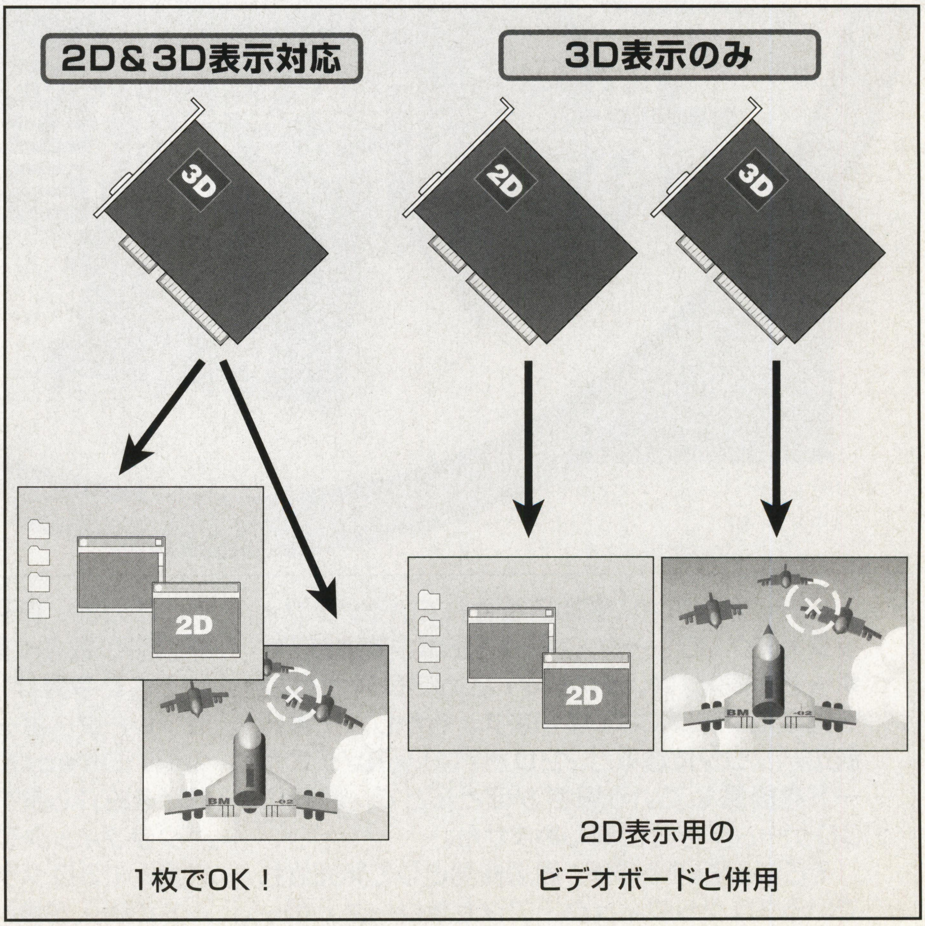
これまで以上に重要になる ビデオメモリ容量

3Dボードでは，表示内容の記憶だけでなく，ポリゴンに貼り付けるテクスチャ(3D表示する物体に貼り付ける模様)など，画面表示に必要とするデータが膨大になるため，これまで以上に大容量のビデオメモリが必要になります。発売されている3Dボードのほとんどは4MB以上のビデオメモリを搭載していますが，より快適な描画を求めるなら，8MB以上のメモリを装備した製品を選ぶようにしましょう。

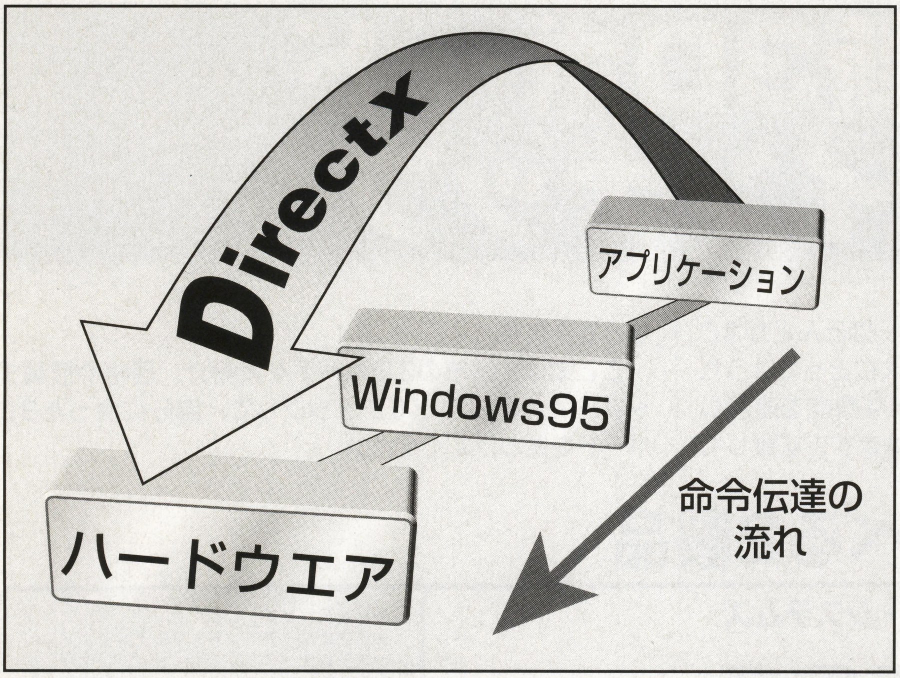
また，搭載するビデオメモリの種類によっても，データ転送速度にちがいがでてきます。現在はSGRAMメモリが多く採用されています。これまで使われたビデオメモリにくらべ，高速なデータ転送を可能にしており，画面描画においても大きな影響を与える部品となっています。

最新ゲームとは切っても 切り離せないDirectX（ダイレクト・エックス）

DirectXとは，アプリケーションがハードウエアに直接アクセスできるようにするためのAPIの総称です(APIとは，Windowsが共通で使用できる拡張プログラムのこと)。このDirectXを使用することで，Windowsによるデータ仲介を行なわず，ゲームなどが直接ハードウエアに対して命令を伝えることができ，処理



《第1図》3Dボードには，通常の2D表示と3D表示に対応したタイプと，3D表示のみに対応したタイプがある。3D表示のみの3Dボードを使用する場合，別途2Dに対応したビデオボードが必要だ



《第2図》DirectXでは，Windowsを介さず，直接ハードウエアに命令を伝達できる。ゲームの動作が速いのはこの仕組みのおかげ

の高速化を実現しています（第2図）。

そして，現在発売されている最新の3Dゲームのほとんどが，このDirectXを使ってゲームを動作させています。だからこそ，3Dゲームでも軽快な描画で楽しむことができるのです。

ハードウエアをDirectXによって制御するには，DirectXによる命令をハードウエアに伝えるための“HAL”と呼ばれるドライバが必要です。DirectXとHALの二つは，たいていゲームのCD-ROMに収録されており，DirectX導入時に一緒に導入されます。しかし，HALはハードウエアごとに用意されているため，あまり古いビデオチップを使っている場合，対応したHALが導入されないことがあります。

使用しているビデオボードが古い場合は，思い切って最新の3Dボードに買い換えるといいでしょう。3D表示はもちろん，通常のウィンドウ表示も，高解像度で描画できるようになります。

DirectXに関するさらにくわしい解説を，今月号の『Windowsプログラミング完全マスター』（74ページ）で行なっています。ぜひそちらも読んでみてください。

3Dボードに関連する DirectXの主な機能

DirectDraw（ダイレクト・ドロー）

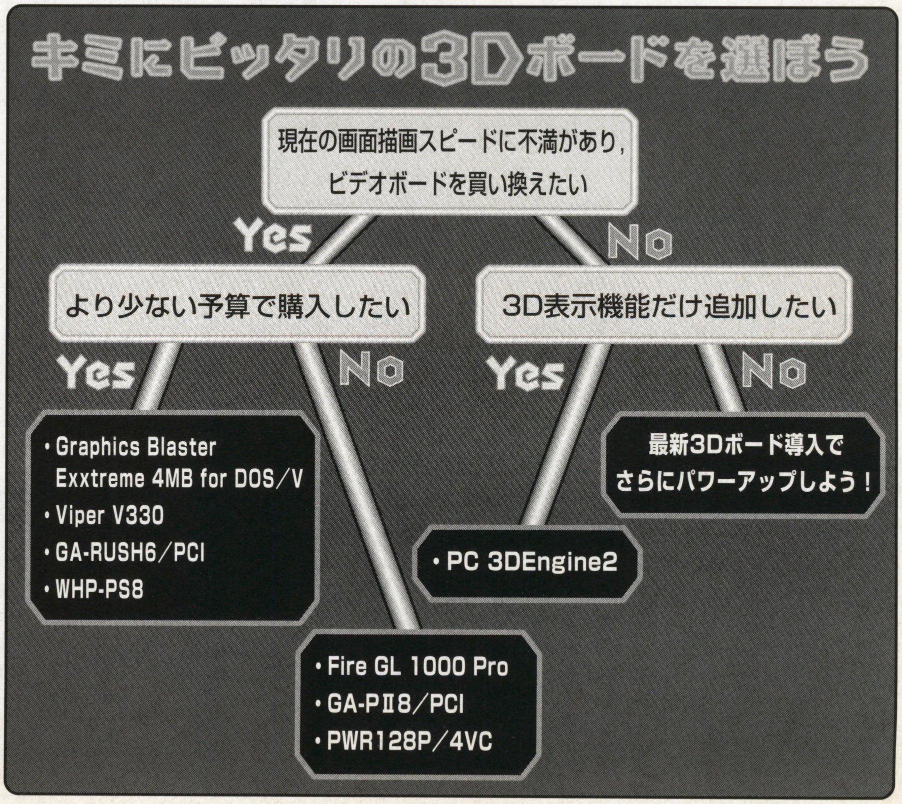
画面描画を担当する機能。ポリゴンなどの3D表示でも，最終的な描画はDirectDrawが受け持つことになります。

Direct3D（ダイレクト・スリーディー）

3D表示をするための，ポリゴン処理などを受け持つ機能。Direct3Dに対応した3Dボードで，Direct3Dを使用した3Dゲームを動作させれば，より高速な3Dグラフィック処理が可能になります。

ビデオボードの新しい接続規格 “AGP”

AGPとは，“Accelerated Graphics Port（アクセラレーテッド・グラフィックス・ポート）”の略で，快適な3D描画を実現するために用意されたグラフィック専用の接続スロットです。そのデータ転送速度は，最高で533MB／秒。PCIスロットの4倍近い転送速度を誇ります（PCIスロットは132MB／秒）。しかし，現段階においてはPCIスロットに接続した3Dボードと，AGP接続の3Dボードでは，描画速度に目に見えるほどのちがいがあるわけではありません。将来，多くのパソコンがAGP接続によって3Dボードを使用するようになれば，その膨大な転送速度を生かした製品が登場するでしょう。



最新3Dボードラインナップ

現在発売されているビデオボードは，ほとんどが3D表示に対応しており，ゲームを楽しむ人にとってはうれしい限り。また，3D表示以外にも便利な機能を追加した製品も増えてきて，3Dボード選びはますます難しくなってきます。

ここでは，最新の3Dボードを大紹介。価格や搭載チップ，付加機能などをチェックして，自分に合った3Dボードを見つけてください。

用途によって選べる2製品

ダイアモンド・マルチメディア・システムズ

Viper（バイパー） V330

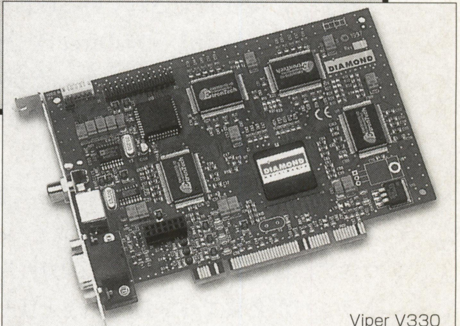
価格 29,800円

Fire（ファイア） GL 1000 Pro（プロ）

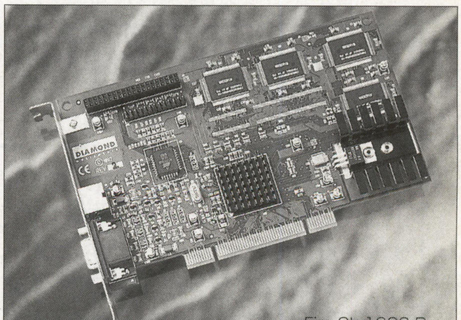
（対応機種：ともにDOS／Vパソコン）

価格 39,800円

■問い合わせ先
株式会社ダイアモンド・マルチメディア・システムズ
☎03-5695-8401
■ホームページ
http://www.diamondmm.co.jp/



Viper V330



Fire GL 1000 Pro

ダイアモンド・マルチメディア・システムズの『Viper V330』（価格29,800円）は，nVIDIA社の“RIVA128（リーバ）”を搭載した2D＆3D対応のビデオボード。3Dの迫力あるバイクゲーム『Moto Racer（モトレーサー）』が付属しており，3Dボードの実力をすぐに体験できます。

その他にも，3DCG作成ソフトやフォトレタッチ・ソフト，MPEG1動画再生ソフトなど多くのツールが付属しています。

3Dボードの実力をすぐに知りたい人には，付属ソフトの多いViper V330は大変魅力的な製品といえるでしょう。

ゲーム以外の3Dソフトも軽快に動作する

もう一つの3Dボード『Fire GL 1000 Pro』（価格39,800円）は，3Dlabs社の2D＆3Dチップ“PERMEDIA2（パーメディア）”とSGRAMを8MB搭載し，3DCGのレンダリングなどで威力を発揮してくれる，2D＆3D対応のビデオボード。3DCG作成ソフトが付属いているので，その描画の速さを実感できると思います。

もちろん，ふだんの2Dにおける作業でも，描画の速さを体感できるでしょう。

メーカーから

ダイアモンド・マルチメディア・システムズより

いまダイアモンド・マルチメディア・システムズでは，秋葉原において“DIAMONDフェスティバル”を実施中。協賛店で同社製品を購入すると，オリジナル・デモゲームCDがもらえる他，デジタル・ビデオカメラをはじめさまざまなプレゼントが当たります。期間は2月1日まで。頼もしい周辺機器と一緒に，プレゼントも手に入れちゃいましょう。

紹介製品主な仕様

製品名		Viper V330	Fire GL 1000 Pro
ビデオ		RIVA128	PERMEDIA2
メモリ		4MB（SGRAM）	8MB（SGRAM）
接続スロット		PCIスロット	
表示	最大発色数	1,677万色（1,152×864ドット）	1,677万色（1,280x1,024ドット）
	最大解像度	1,600×1,200ドット（65,536色）	1,980×1,080ドット（65,536色）
付属ソフト		ドライバ，Moto Racer（ゲーム），MPEG1動画再生ソフト，レタッチ・ソフト，3Dドローソフトをはじめ計9本	ドライバ，ユーティリティ・ソフト，3DCG作成ソフト

ゲームにピッタリの3Dボード

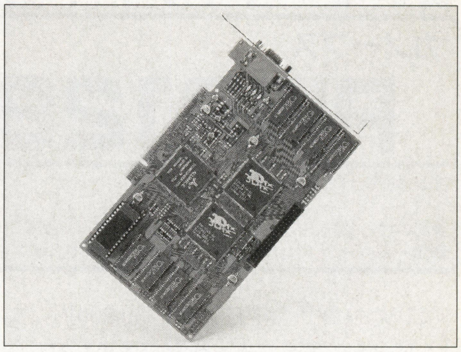
アイ・オー・データ機器

GA-RUSH6／PCI

（対応機種：PC-9800シリーズ，DOS／Vパソコン）

価格 28,000円

■問い合わせ先　新製品案内窓口　☎076-260-1024
■ホームページ　http://www.iodata.co.jp/



Direct3Dによる軽快なポリゴン表示と，ふだんの作業に欠かせない2D表示。この二つの要求を，それぞれ2D／3D専用チップを搭載することで応えたのが『GA-RUSH6／PCI』（価格28,000円）です。

3D専用チップとして3Dfx社の“Voodoo RUSH”（ブードゥー ラッシュ），2D専用チップではAlliance社の“ProMotion AT25”（プロ・モーション）を搭載しています。

2D表示では，最高で1,600×1,200ドット（65,536色）の表示が可能。価格も手ごろなので，ビデオボードを買い換える感覚で購入できます。

なお，アイ・オー・データ機器の3Dボードには，PC-9800シリーズ用のアナログRGB接続ケーブルが同梱されています。

メーカーから
アイ・オー・データ機器
企画開発部より

ゲームやるならGA-RUSHがGood！　3D専用チップ3Dfx社「Voodoo RUSH」で3Dゲームは超リアルな3D空間を再現。さらに，2Dチップとして Alliance社「ProMotion AT25」を搭載。2D画像メモリ4MB，3Dテクスチャ用メモリ2MBとを独立させることで，描画処理の効率化，高速化を実現しています。Voodoo RUSH対応ゲーム，Direct3D対応ゲームを標準で添付し，コスト・パフォーマンスも抜群です。

GA-RUSH6／PCI主な仕様

ビデオ		3D：Voodoo RUSH／2D：ProMotion AT25
メモリ		3D：2MB／2D：4MB（EDO DRAM）
接続スロット		PCIスロット
表示	最大発色数	1,677万色（1,152×864ドット）
	最大解像度	1,600×1,200ドット（65,536色）
付属ソフト		ドライバ，Moto Racer，DOS／Vサービスパック
備考		PC-9800シリーズ用接続ケーブル付属

ビジネス・ユースにも耐えうる高性能

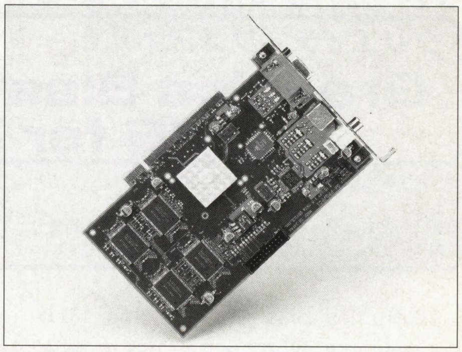
アイ・オー・データ機器

GA-PⅡ8／PCI

（対応機種：PC-9800シリーズ，DOS／Vパソコン）

価格 39,800円

■問い合わせ先　新製品案内窓口　☎076-260-1024
■ホームページ　http://www.iodata.co.jp/



ゲームだけでなく，3DCGの作成にも挑戦してみたいという人には，こちら『GA-PⅡ8／PCI』（39,800円）がお勧め。3Dlabs社の“PERMEDIA2”を搭載しており，3D／2Dどちらでも快適な描画処理を保証してくれます。

ビデオメモリは，8MBという大容量を搭載。グラフィック表示用として用いられているSGRAMを使用しており，高速な描画データ転送を実現しています。対応ソフトなら，3DCGの作成時でも威力を発揮してくれるでしょう。体験版が同梱されているので，これを機会に3DCGに挑戦してみるのもいいですね。

メーカーから
アイ・オー・データ機器
企画開発部より

従来のGAシリーズと比較して，最大時4倍の高速3D描画速度を実現。大容量8MBのビデオメモリを，高速アクセスが可能なSGRAMを搭載しています。描画スピードを左右するドライバでは，アイ・オー・データ独自のドライバを採用。同じビデオチップを採用した3Dボードとくらべても，描画にちがいがでるはずです。オフィス・ユーザーにはこの1枚がベスト・チョイス。

GA-PⅡ8／PCI主な仕様

ビデオ		PERMEDIA2
メモリ		8MB（SGRAM）
接続スロット		PCIスロット
表示	最大発色数	1,677万色（1,600×1,200ドット）
	最大解像度	2,048×1,536ドット（65,536色）
付属ソフト		Windows95，WindowsNT用ドライバ，3DCG作成ソフト体験版CD-ROM
備考		PC-9800シリーズ用接続ケーブル付属

ビデオ・キャプチャ機能が付いて1台2役

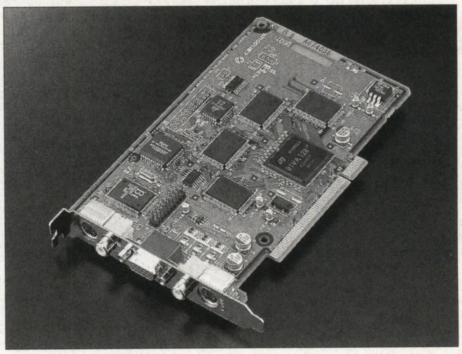
カノープス

PWR128P／4VC

（対応機種：DOS／Vパソコン）

価格 39,800円

■問い合わせ先　テクニカルサポート　☎078-992-6830
■ホームページ　http://www.canopus.co.jp/



『PWR128P／4VC』（価格39,800円）は，ビデオ・キャプチャ機能を備えた3Dボード。2D／3D表示はもちろん，ビデオカメラから任意の映像を取り込んで保存することができます。

ビデオチップは，nVIDIA（ヴィディア）社の“RIVA128”を搭載。4MBのSGRAMを内蔵しています。

PWR128P／4VCの特徴的機能ともいえるビデオ・キャプチャ機能では，専用ソフトを使うことでビデオカメラから転送された映像を保存することもできます。とくに静止画像の保存では，最高1,500×1,125ドットという大サイズで取り込みができ，きめ細やかな画像が得られます。

その他にも，オプションとして『ビデオ出力サブボードⅡ』（価格14,800円）や『TV Tunner/V』（価格14,800円）と組み合わせて使えるなど，高い拡張性も備えています。一つのボードをベースにパワーアップを図りたい人には，ピッタリの製品ですね。

PWR128P／4VC主な仕様

ビデオ		RIVA128
メモリ		4MB（SGRAM）
接続スロット		PCIスロット
表示	最大発色数	1,677万色（1,152×864ドット）
	最大解像度	1,600×1,200ドット（32,768色）
付属ソフト		ドライバ，Moto Racer，3Dタイトル作成ソフト，フォトレタッチ・ソフトをはじめ計7本
備考		ビデオ・キャプチャ／ビデオ出力機能搭載 オプションを追加装備可能

安い価格で購入できるキャンペーンを実施中

クリエイティブメディア

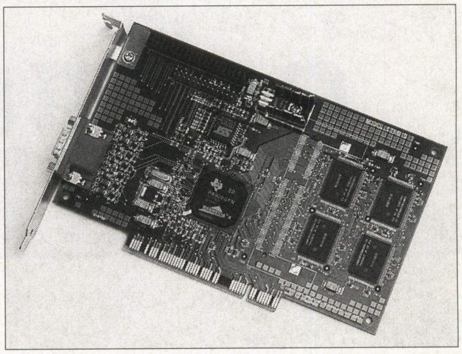
Graphics Blaster Exxtreme 4MB for DOS／V

（グラフィックス　ブラスター　エクストリーム）

（対応機種：DOS／Vパソコン）

価格 23,800円

■問い合わせ先　クリエイティブメディア株式会社　☎03-3256-5577
■ホームページ　http://www.ctlsg.creaf.com/



『Graphics Blaster Exxtreme 4MB for DOS／V（以下GB Exxと略）』（価格23,800円）は，3Dlabs社の“PERMEDIA2”を搭載した，2D&3D表示対応の3Dボード。ゲームでなめらかな3D表示を実現するDirect3Dや，より高い精度の3DCGを作成する際に用いられる技術“OpenGL”に対応しており，ホビー，ビジネスを問わず使用できる，汎用性の高い3Dボードです。

また，2月には最新の3Dビデオチップ“Voodoo2”を搭載した3D専用ボード『3D Blaster Voodoo2』（価格未定）の発売も予定されています。

クリエイティブメディアといえば，サウンドブラスターでおなじみですが，今後はグラフィック関連でもメジャーを目指すようです。同社の今後の動きに注目です。

メーカーから

クリエイティブメディアより

現在，他3DカードからGB Exxへの乗り換えキャンペーンを実施中。GB Exx購入時に，現在使用しているビデオカードの本体，マニュアル，パッケージ，ドライバのいずれかを提示すれば，キャンペーン版の『Graphics Blaster Exxtreme 4MB for DOS／V』を19,800円でご購入できます。はじめて3Dボードを購入するユーザーは，パソコンのマニュアルでもOK！　なお，期間は4月末日までとなっています。

Graphics Blaster Exxtreme 4MB forDOS／V主な仕様

ビデオ		PERMEDIA2
メモリ		4MB（SGRAM）
接続スロット		PCIスロット
表示	最大発色数	1,677万色（1,024×768ドット）
	最大解像度	1,600×1,200ドット（65,536色）
付属ソフト		Windows95,WindowsNT用ドライバ，Moto Racer，インターネット エクスプローラ3.0

Direct3D対応ソフトでも実力を発揮！

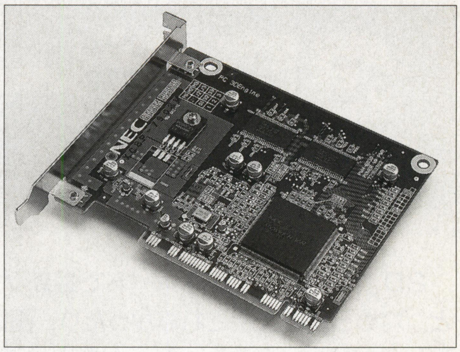
NECホームエレクトロニクス

PC 3DEngine2（スリーディー・エンジン）

（対応機種：PC-9800シリーズ，DOS／Vパソコン）

価格 22,000円

■問い合わせ先　ホームサーバインフォメーションセンター　☎03-5232-6222
■ホームページ　http://www.nehe.nec.co.jp/



新開発の3Dビデオチップ“Power VR（パワー ブイアール） PX2”を搭載し，さらにパワーアップした『PC 3DEngine2』(価格22,000円)。

PC 3DEngine2は3D表示機能しか持たないため，2D表示が可能なビデオボードと併用して使うことになります。

『電脳戦機バーチャロン』をはじめ，豊富なPower VR対応ソフトが用意されているのが大きな魅力です。

現在，NECホームエレクトロニクスから発売されているPower VR対応ゲーム『PUREVEX（ピュアベックス）』の体験版が，NECホームエレクトロニクスのホームページに用意されています。興味のある人はホームページにアクセスしてみましょう。

メーカーから
NECホームエレクトロニクス
ホームサーバ事業部より

PC 3DEngine2が搭載しているPower VRは，3D空間での光と影の表現が得意でその美しく高速なグラフィックがユーザーを魅了しています。「電脳戦機バーチャロンfor PowerVR」など，専用タイトルだけでなく，続々とリリースされているDirect3D対応のゲームでも，その実力を発揮しますのでぜひお試しあれ。

PC 3DEngine2主な仕様

ビデオ		Power VR（PX2）
メモリ		4MB
接続スロット		PCIスロット
表示	最大発色数	640×480ドット（65,536色）表示可能，
	最大解像度	DirectDraw対応のビデオボードと併用
付属ソフト		電脳戦機バーチャロン（ゲーム），ドライバ
備考		ドライバはゲームCD-ROMに収録

手頃な価格で最強の3D環境をGet!

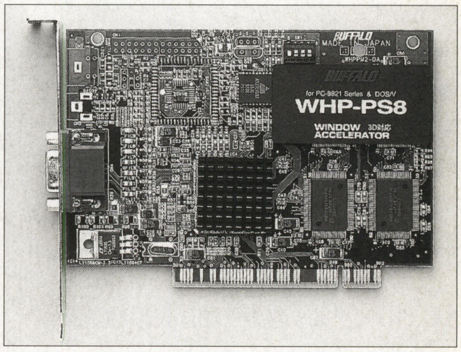
メルコ

WHP-PS8

（対応機種：PC-9800シリーズ，DOS／Vパソコン）

価格 33,000円

■問い合わせ先　メルコインフォメーションセンター　☎052-619-1827
■ホームページ　http://www.melcoinc.co.jp/



メルコから発売されている，“PERMEDIA2”搭載の2D＆3Dボード。8MBという大容量ビデオメモリにより，3DCGを多用するゲームだけでなく，ワープロや表計算ソフトの使用時においても，快適な描画処理を実現してくれます。

2Dにおける解像度は，最高で2,048×1,536ドットまで設定でき，作業領域を非常に広くとることができます。ただ，表示が非常に小さくなるので，大画面ディスプレイが必須になります。

また，他メーカーの同タイプの製品とくらべて，安価なのも魅力の一つ。搭載メモリを4MBにした廉価版『WHP-PS4』(価格27,000円)も用意されており，少ない予算で強力な3D環境を用意したい人には，ピッタリの製品といえるでしょう。

メーカーから
株式会社メルコ
販売促進グループより

「WHP-PS8」は，グラフィックチップに3Dlabs社製「PERMEDIA2」を搭載しハイスピード，ハイグレードな3D描画を実現いたしました。ハードウエアで3Dグラフィック APIに対応。『LightWave 3D』などの3DCG作成ソフトが動作可能です。この1枚で快適な3D環境を構築することができます。

WHP-PS8主な仕様

ビデオ		PERMEDIA2
メモリ		8MB（SGRAM）
接続スロット		PCIスロット
表示	最大発色数	1,677万色（1,600×1,200ドット）
	最大解像度	2,048×1,536ドット（65,536色）
付属ソフト		Windows95，WindowsNT用ドライバ，VIRTUA COP2
備考		PC-9800シリーズ用接続コネクタ付属

3Dボードを増設しよう！

2D表示のみのビデオボードで最新ゲームを動作させると，なめらかに表示されなかったり，画面の描画が操作に追いつかなかったりと，ゲームを存分に楽しむことができません。そこで必須となるのが，今回紹介している3Dボードというわけです。

進化した3Dゲームも，最新の3Dボードならよりスピーディかつ迫力ある画面で楽しむことができます。

最新ゲームを楽しむには，最新の3Dボードは欠かせないのです。ここでは，人気の3Dボード増設にチャレンジしてみたいと思います。

3D表示機能だけでなく2D表示性能もパワーアップできる！

今でこそ，最新パソコンでは3Dビデオチップ（2D表示併用）が標準で搭載されていますが，ほんの少し前まで，パソコン標準搭載のビデオチップといえば2Dのみの場合がほとんどでした。ワープロや表計算など，ウインドウ上の作業しか行なわないのであれば，それでも問題はありません。

しかし，古いビデオチップで最新の3Dゲームをプレイすると，たとえ2D環境で動作する3Dゲームなどでも，表示が非常に遅くなり，ゲームとして楽しめません。古いビデオチップによっては，DirectXへの対応が不十分なため，ゲームが動作しないことも考えられます。

しかも古い2Dビデオチップによっては，3Dビデオチップの2D表示機能よりも性能が劣ることもあるでしょう。これなら，最新の2D＆3Dボードを増設したほうが，2D表示でもかなりのパフォーマンスを発揮してくれるはずです。

いわば3Dボードの増設は，3D表示をサポートするだけでなく，2D表示性能も同時に引き上げてくれる，一石二鳥のパワーアップといえるのです。

3Dボードの増設はDOS／VパソコンとPC-9800シリーズで異なる

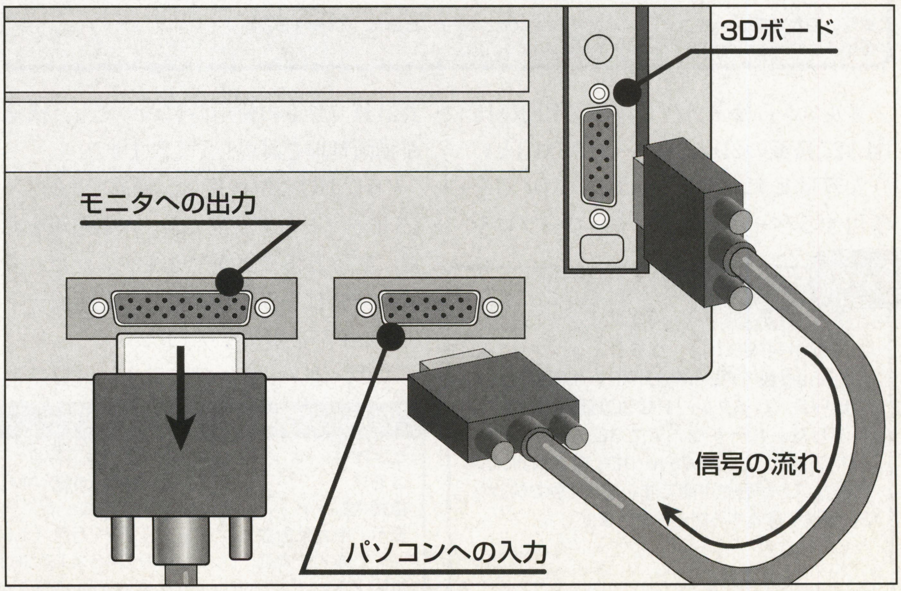
では，実際に3Dボードの増設にチャレンジしてみましょう。今回使用した3Dボードは，アイ・オー・データ機器の『GA-RUSH6／PCI』（価格2,8000円）と，NECホームエレクトロニクスの『PC 3D Engine2』（価格22,000円）です。PC 3D Engine2は3D表示のみをサポートするので，併用する2D用のビデオボード（チップ）が必要です。「2D表示性能に不満はないので3D表示機能だけを追加（パワーアップ）したい」という人は，こちらの製品がいいでしょう。

増設で注意したいのは，PC-9800シリーズとDOS／Vパソコンでは，多少手順がちがうという点。PC-9800シリーズでは，パソコン本体のRGB INと増設した3Dボードの出力を，3Dボードに付属しているケーブルで接続し，パソコン本体のANALOG（アナログ） RGBの出力とディスプレイを接続しなければなりません。

PC-9800シリーズで3Dボードを使うには，接続用のケーブルが必要になります。PC-9800シリーズのユーザーは，接続ケーブルが付属しているかどうかチェックしましょう。なお，今回紹介している3Dボードの中では，アイ・オー・データ機器とメルコ，NECホームエレクトロニクスの製品がPC-9800シリーズに対応しています。

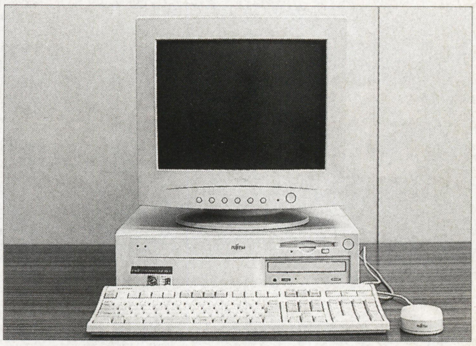
増設して3Dボードが認識されると，ドライバの導入をパソコンが要求してくるので，画面の指示に従って作業すればOKです。

けっしてむずかしい作業ではないので，ぜひ挑戦してみてください。



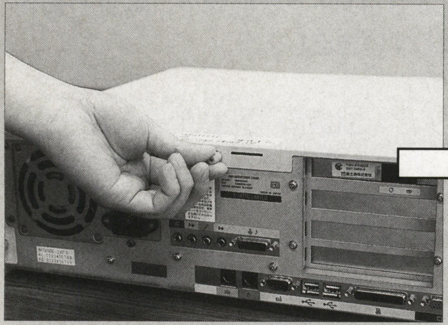
《第1図》PC-9800シリーズでは，3Dボードから出力されたディスプレイ信号をいったんパソコンに再入力し，パソコン本体のRGB OUTから出力させる必要がある

換装手順

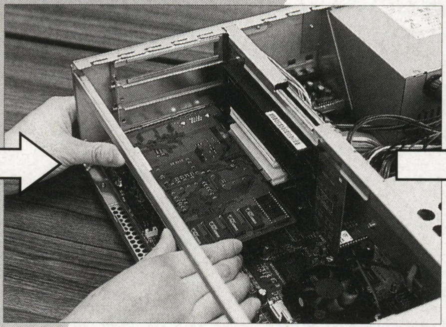


▲今回は増設のモデルマシンとして，『FMV DESKPOER SⅢ165』（以下FMVと略）を使用した

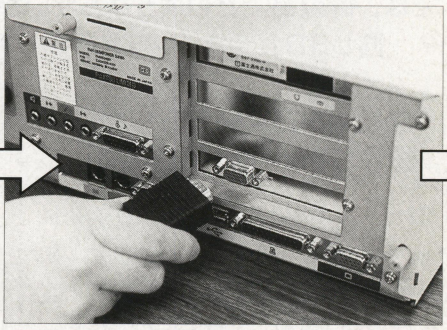
GA-RUSH6／PCIの場合



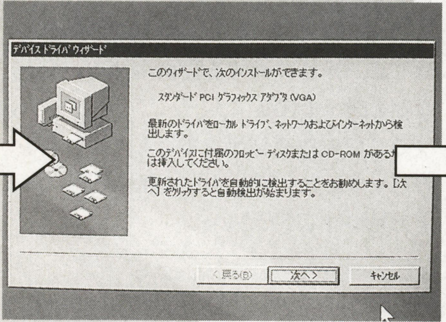
《写真1》FMVのカバーは，ドライバーなしで取りはずすことができる。ケーブル類は，面倒でもすべてはずしてから作業しよう



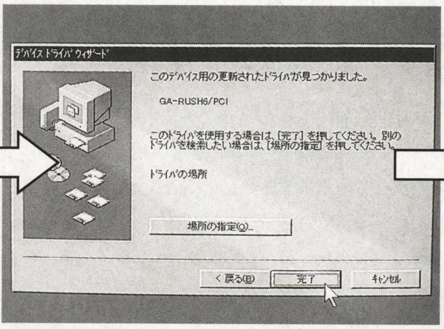
《写真2》PCIスロットへ3Dボードを装着する。接続がしっかりしてないとディスプレイに出力されないので，しっかり差し込もう



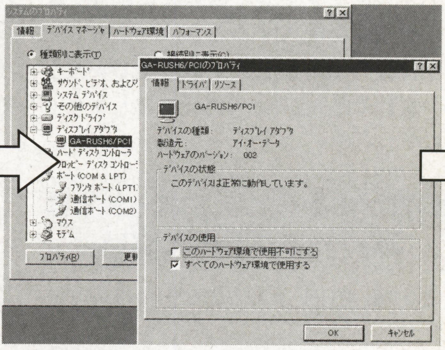
《写真3》3Dボードの出力端子にディスプレイ・ケーブルを接続する。これで準備はOK



《写真4》電源を入れると，ボード認識のための［デバイス ドライバ ウィザード］が自動起動した。3Dに付属しているドライバ・ディスクをセットしよう

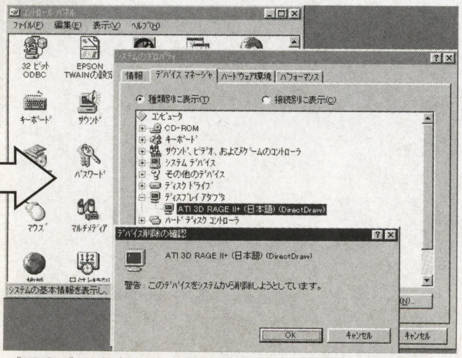


《写真5》増設したい3Dボードのドライバが確認された。［完了］ボタンをクリックすれば自動的にドライバの導入がはじまる

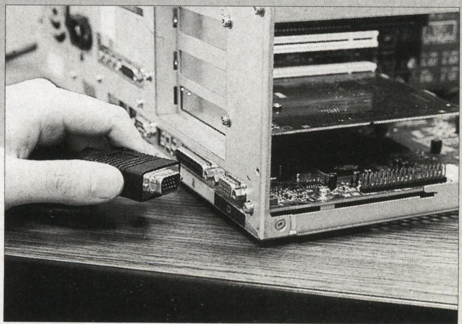


《写真6》3Dボードがきちんと認識されたかどうか，コントロールパネルの［システム］-［デバイスマネージャ］で確認しよう

PC 3DEngine2の場合



《写真7》ビデオチップがマザーボードに実装されている場合[デバイスマネージャ]でそのビデオチップを削除するか無効にしておこう



《写真8》PC 3DEngine2はディスプレイ接続端子を装備していない。ディスプレイへの出力は，併用するもう一つのビデオボード（チップ）を利用する

3Dボード性能チェック！

前ページまでで紹介した製品は，どれも快適に3Dゲームを楽しむことができます。

では，各製品でどのようなちがいがあるのでしょうか？　同じ3Dビデオチップを搭載していても，ドライバやメモリの種類などによって，性能にも若干のちがいがでるかもしれません。

ここでは，紹介した3Dボード8機種で，画質や動作状況などをチェックしていきましょう。

特定の3Dボードでしか動作しないゲームもある

3Dゲームの中には，特定の3Dボード（チップ）で動作する製品もあります。有名なゲームでは，Power VR対応の『電脳戦機バーチャロン』や『バイオハザード』などが知られていますね。

こうした特定の3Dボード対応のゲームの場合，対応3Dボードや3Dビデオチップ名がパッケージなどに表記されています。ゲームを購入するときは，そのゲームが自分の3Dボードでも動作するかどうか，忘れずにチェックするようにしましょう。

2D表示のみのビデオボードでは3Dゲームは楽しめない

まずは，2D表示のみのビデオボードでゲームの動作をチェックしてみます。今回テストに使用したゲームは，バロックから1月23日に発売が予定されている，ポリゴンをフル活用したアクション・ロールプレイング・ゲーム『Midgard（ミッドガルド）』（価格9,800円），イマジニアのラリーゲーム『INTERNATIONAL RALLY CHAMPIONSHIP（インターナショナル・ラリー・チャンピオンシップ）』（価格9,800円），そしてアーケードやコンシューマで人気を博した，セガ『VIRTUA COP2（バーチャコップ）』（価格8,800円）の3作品です。ビデオボードは，多くのPC-9800シリーズに搭載されてきたTrident製「TGUI9680」を使用しました。

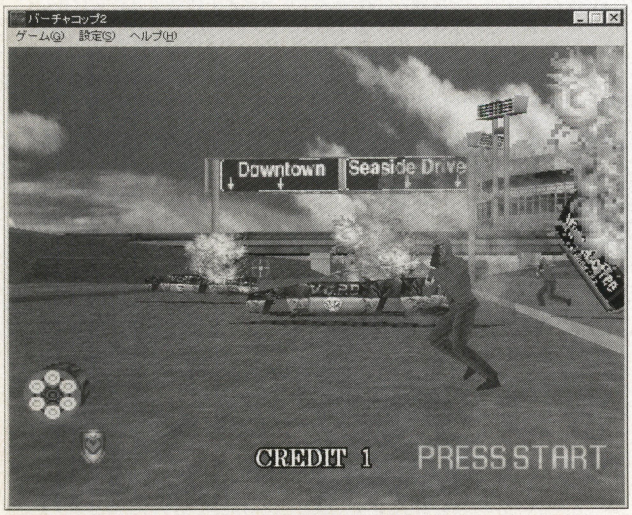
3作品とも動作はしたのですが，描画が非常に遅く操作の反応も悪いため，とてもゲームとしては楽しめません。やはり，2D表示のみのビデオボードで3Dゲームを楽しむには，ムリがあるようです（写真1，2）。

3Dボードでゲームを動作させてみよう

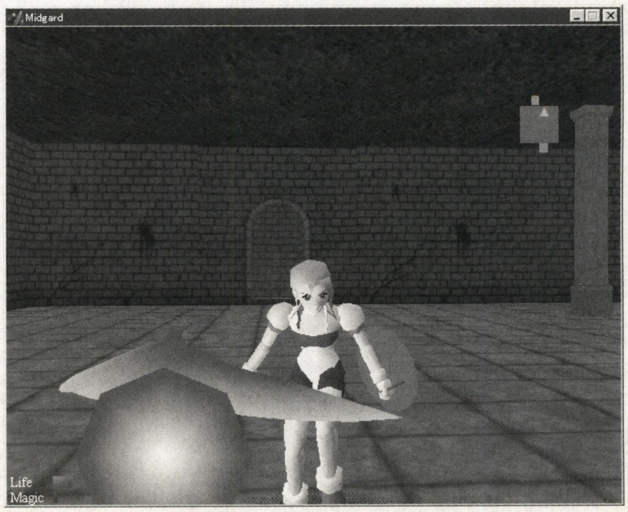
今度は，同じソフトを使って，紹介した3Dボードの表示性能をチェックしてみましょう。使用したパソコンは，前ページの3Dボード増設でも使用した，富士通の『FMV DESKPOWER SⅢ165』です。昨年の夏に発売されたモデルで，MMX対応Pentium-166MHz，32MBのメモリを搭載しています。

チェックでは，ゲームの実際の動作をはじめ，操作に対する描画の速さ，発色などを調べました。

ここでの作業結果を参考にして，自分のパソコンや，使用目的に合った3Dボードを見つけてください。



《写真1》『VIRTUA COP2』の画面。2D表示のみのビデオボードを使用した場合，プレイはできるが描画が遅いためミス・ショット連発

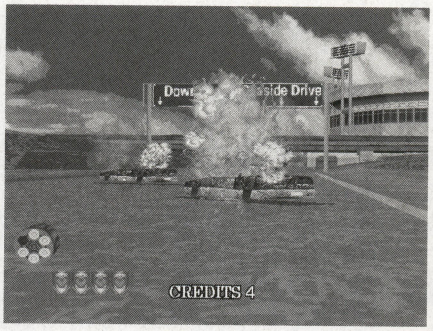


《写真2》おなじく，2D表示のみのビデオボードでプレイした『Midgard』の画面。キャラクターの動作が超スローモーションになってしまう

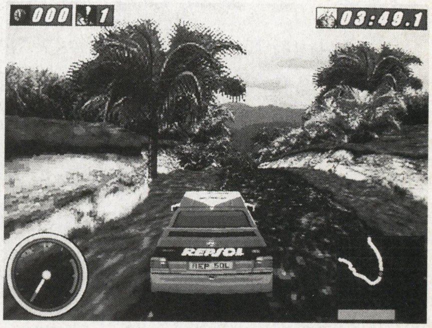
メリハリのある発色で楽しめる

Viper V330

ダイアモンド・マルチメディア・システムズ社の『Viper V330』(価格29,800円)は，nVIDIA社の3Dビデオチップ“RIVA128”を搭載した3Dボード。ゲームでは，全体的に色がベタ塗りっぽい印象をうけましたが，描画は快適でゲームを楽しむには何の支障もありません。増設テストではなかなかうまく認識されず，苦労した製品です。Viper V330をテストするまえに，同チップを搭載した3Dボードを増設したため，ドライバが誤認識したと考えられます。



▲VIRTUA COP2の画面。コントラストは明確で，動きも快適。描画の遅れによる操作ミスはない



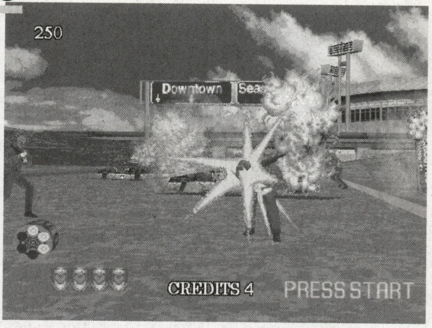
▲INTERNATIONAL RALLY CHAMPIONSHIPの画面。車の操作の反応も，タイムラグはない。スピード感もなかなかだ

レースゲームで迫力のスピードを体感

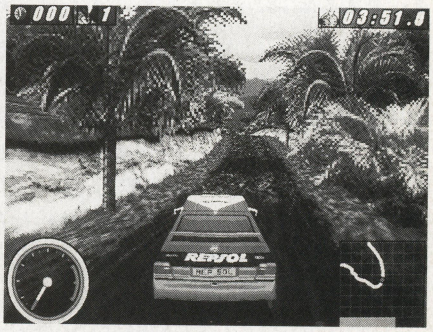
Fire GL 1000Pro

ダイアモンド・マルチメディア・システムズ社もう一つの3Dボード『FireGL 1000 Pro』(価格39,800円)は，3D Labs社の“PERMEDIA2”を搭載。PERMEDIA2は，2D／3D表示ともに高速で，2D表示でもかなり高速な描画をしてくれるのが特徴。ですから，2Dのみの表示環境から移行するには，最適の3Dボードといえるでしょう。

もちろん3D描画も高速です。今回のチェックでもゲームは非常になめらかに表示され，カクカクとした動きは感じられませんでした。



▲動きは十分に高速で，プレイは非常に快適。ただ，Viper V330同様やや背景色がベタ塗りっぽいのが残念



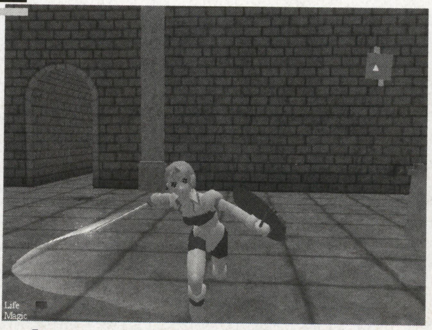
▲キーボードの操作ながら，車の操作の反応が非常にいい。背景もとてもキレイに表示されており，快適にプレイできた

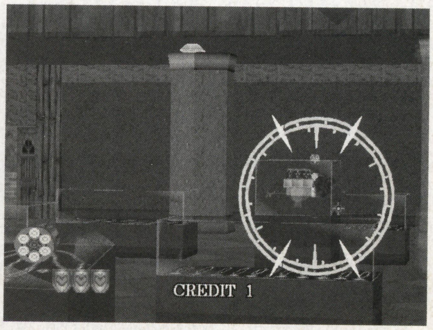
Voodoo RUSH搭載製品の最高峰

GA-RUSH6/PCI

アイ・オー・データ機器の『GA-RUSH6／PCI』(価格28,000円)は，3D表示に3Dfx社製の“Voodoo RUSH”を採用。この3Dビデオチップはコスト・パフォーマンスに優れているのが特徴。

GA-RUSH6／PCIはボードのシステム設計が優れているため，従来のVoodoo RUSH搭載ボードとくらべて，より高速な描画速度を実現しています。2D表示用のビデオチップを内蔵しているので，この3Dボード1枚で2D／3D表示をサポートできます。


▲『Midgard』の画面。剣の軌跡はキレイに半透明処理されているが，キャラクターの動きはカクカクした感じ



▲VIRTUA COP2の画面。マウスを素早く動かすと，操作と描画に若干の遅れがあった。表示では色に深みがありリアルだ

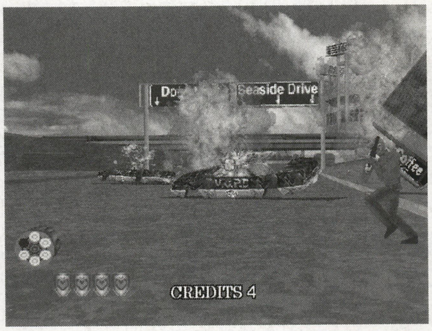
土煙までリアルに再現

GA-PII8/PCI

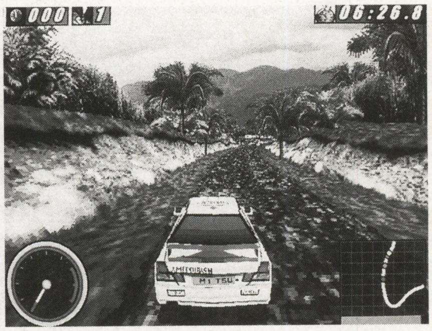
3D labs社製3Dビデオチップ“PERMEDIA2”を搭載した『GA-PII8／PCI』(価格39,800円)。今回使用した3Dボードの中で，一番スムーズな表示，美麗な描画を見せてくれました。どのゲームを動作させてもストレスのない操作ができ，ゲームを思う存分楽しめました。

価格は少々高めですが，それだけの価値は十分にある3Dボードです。

また，3DCG作成でも高速描画を実現しています。



▲テクスチャもキレイ，描画もスムーズと，紹介製品中では一番よく感じられた。銃の腕を十分に発揮できそうだ



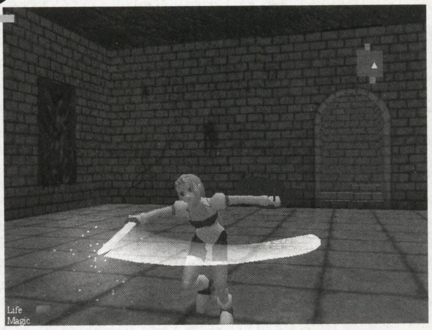
▲ハンドリングは大変軽やかで，スピード感もバッチリ。土煙などもキレイに半透明処理されている

付加機能が付いたお買い得3Dボード

PWR128P/4VC

カノープスの『PWR128P／4VC』(価格39,800円)は，Viper V330と同じくnVIDIA社の“RIVA128”を搭載。付加機能として，ビデオ・キャプチャ機能も装備しているのも大きな魅力。ゲームでも，GA-RUSH6／PCIではスムーズに動作しなかったMidgardがなめらかに動作するなど，3Dゲームの動作で問題はありません。

PC-9800シリーズに対応していないのが残念なところ。



▲カクカクした動きもなく，GA-RUSH6／PCIよりも快適に楽しめた。剣の軌跡の半透明処理も美しい

▲問題なくプレイできたVIRTUA COP2。バーチャコップ2の画面。描画もスムーズで，奥行きも感じられる

予算で選ぶなら一番のお勧め

Graphics Blaster Exxtreme 4MB for DOS/V

3D labs社の“PERMEDIA2”を搭載した3Dボード。19,800円というキャンペーン価格は，他製品にない大きな魅力。製品選択では，ぜひ考慮に入れたいポイントです。製品が，DOS／Vパソコンのみ対応なのが残念なところです。

ゲームの動作チェックでは，動きに問題はありませんが，背景などの色が全体的にベタ塗りの印象を受けました。

▲動きは問題なく，カーソルの動きも操作に遅れて描画されることはない。色はベタ塗りっぽく，奥行き感にやや欠ける

▲車の挙動，ハンドリングは軽快で，素早い操作にも対応している。スピード感も十分

半透明処理がとってもキレイ

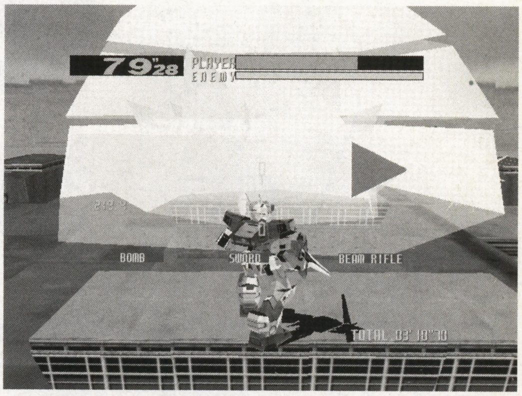
PC 3DEngine2

NECホームエレクトロニクスの『PC 3DEngine2』（価格22,000円）は，3D表示のみ対応の3Dボード。2D表示が可能なビデオボードと組み合わせて使用します。付属している『電脳戦機バーチャロン』をはじめ，多くのPowerVR対応ゲームが楽しめるのが特徴。

今回は付属しているバーチャロンのみでチェックしてみましたが，テクスチャ，半透明処理も大変キレイ。

そのうえ，ゲーム中に一瞬動きが止まるようなこともなく，快適にプレイすることができました。これからのPower VR対応のゲームは，大いに期待できそうです。

もちろん，その他の3Dゲームも問題なく動作するので，まさにゲーマー御用達の3Dボードといえるでしょう。



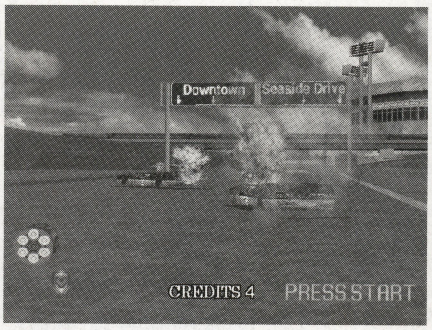
▲『電脳戦機バーチャロン』の画面。発色，テクスチャ，半透明などが非常に美しく処理されている

2D表示でも高解像度を確保できる

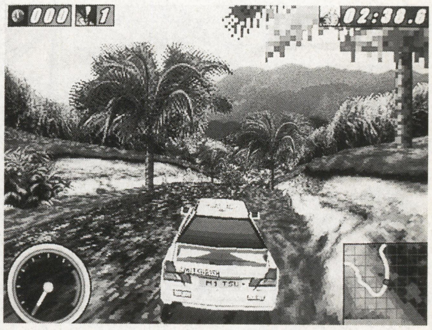
WHP-PS8

メルコの『WHP-PS8』（価格33,000円）は，3D labs社製“PERMEDIA2”を搭載。8MBのSGRAMを搭載しており，2D表示では紹介製品中最高の解像度を誇っています。同スペックの他の3Dボードとくらべてやや動作がぎこちない感じがしますが，ゲームを楽しむぶんには問題はまったくありません。他の同等製品にくらべて安価なので，予算が少ない人にお勧めです。

さらに予算を切り詰めたい人のために，メモリを4MBにした『WHP-PS4』（価格27,000円）も用意されています。



▲やや動きがぎこちない感じもするが，プレイに問題はない。テクスチャなどはキレイに表現されている


▲流れるようなスピード感，奥行きは再現されている。車の操作が少しぎこちなく感じた

まとめ

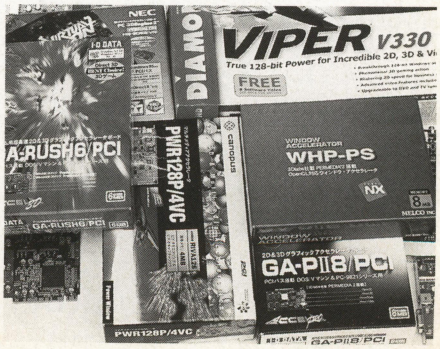
人気の3Dボードをひととおり試用してみましたが，搭載3Dビデオチップが同じでも，ボードの設計やドライバなどによって動作，発色などにちがいが見られ，興味深い結果になったと思います。

今回のチェックでは気になるところも紹介しましたが，パソコンに標準搭載されている3Dボードとくらべれば，今回紹介した製品のほうが，ゲームをより楽しめるのはまちがいないでしょう。

また，2D表示のみの環境の人なら，どのボードでも現状よりも良い結果が得られるはずです。みなさんも最新3Dボードをお年玉で用意して，パソコンの3Dゲームを楽しみましょう。

〆切間際，クリエイティブメディアが最新の3Dビデオチップ“Voodoo2”を搭載した3D専用ボードを，この2月に発売するという情報が飛び込んできました。製品名は『3D Blaster Voodoo2』。価格などはまだ未定ですが，Voodoo2搭載のボードとしていち早く発売されるので，期待は高まります。

3Dボードの情報は，これからもベーマガで紹介していきます。みなさんもぜひチェックしてくださいね。



スーパーパソコンレクチャーX

STAGE #33:「液晶ディスプレイあず，なんばーわん?」

BY くり ひろし

★液晶ディスプレイ，いわゆるLCDの使い道が最近変わってきました。これまではカラー液晶といってもフルカラーじゃなかったり，視野角が狭い，残像が残るといった欠点がありながらも，薄型軽量・低消費電力のメリットを利用して，携帯用のノート・パソコンに…というのが主流でした。ところがXGA（1024×768ピクセル）表示可能な15インチクラスで高性能なTFTを使用したものが登場しました。今度はそんなLCDを搭載したノートPCを，省スペース型のデスクトップPCとして使わせるものや，CRT代わりにLCD単独でデスクトップ型と接続して使うものも出てきました。

★光は，実際には波ではなく超々微細な粒子ですが，あまりに小さすぎるのでその動きは波のように見えます（水は分子という粒子でありながら波の動きをするのと同じです）。

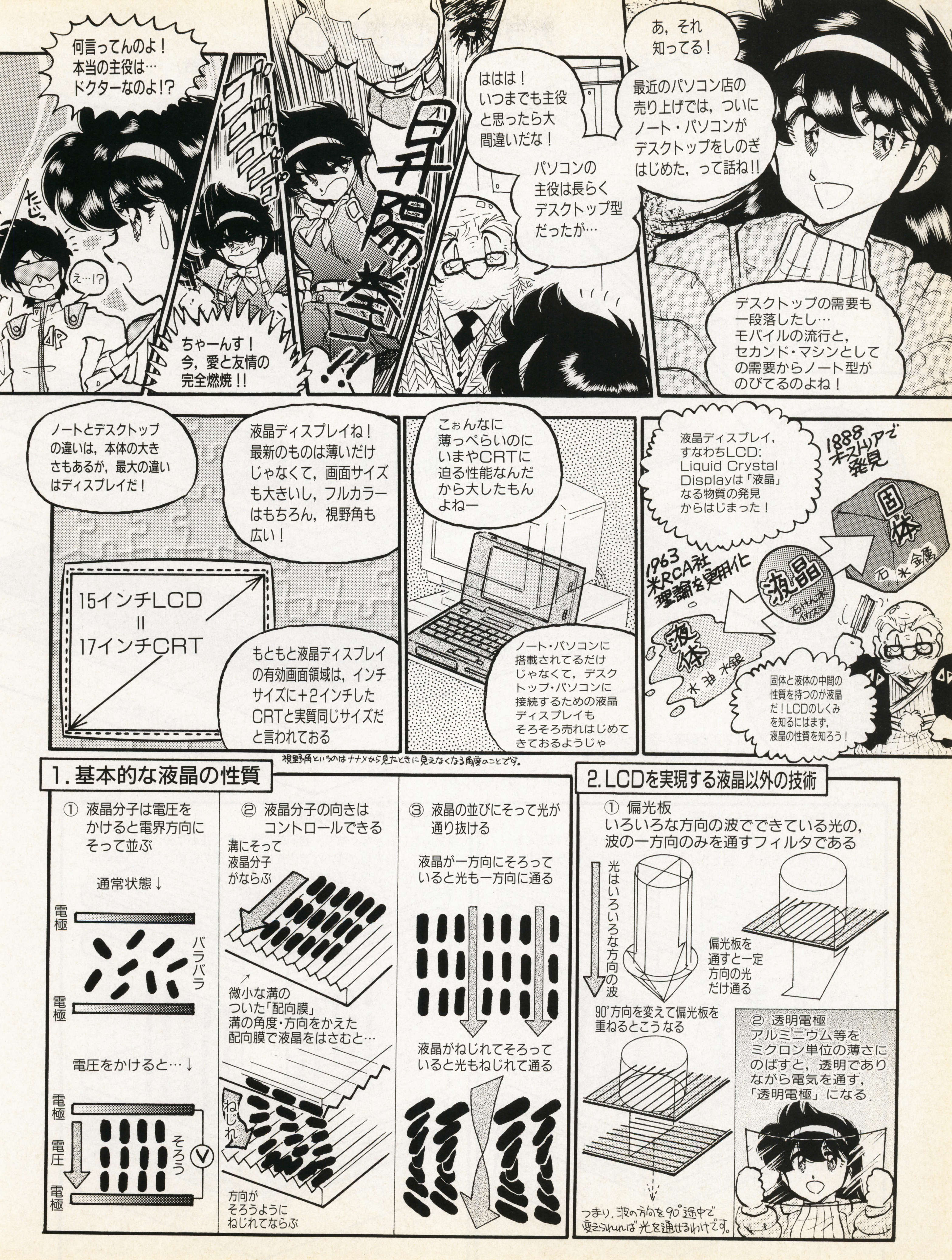
★偏光板（偏光フィルタ）は，よくアミューズメントパークなどの立体映像アトラクションなどに使われています。昔の立体映画のメガネは赤と青のセロファンで右目用／左目用の映像を見るようにしていました（そのため，見える画像は白黒でした）が，現在はタテの波だけを通すフィルタとヨコの波だけを通すフィルタでできたメガネで，それぞれの映像を見ることで3Dカラーを実現しています。

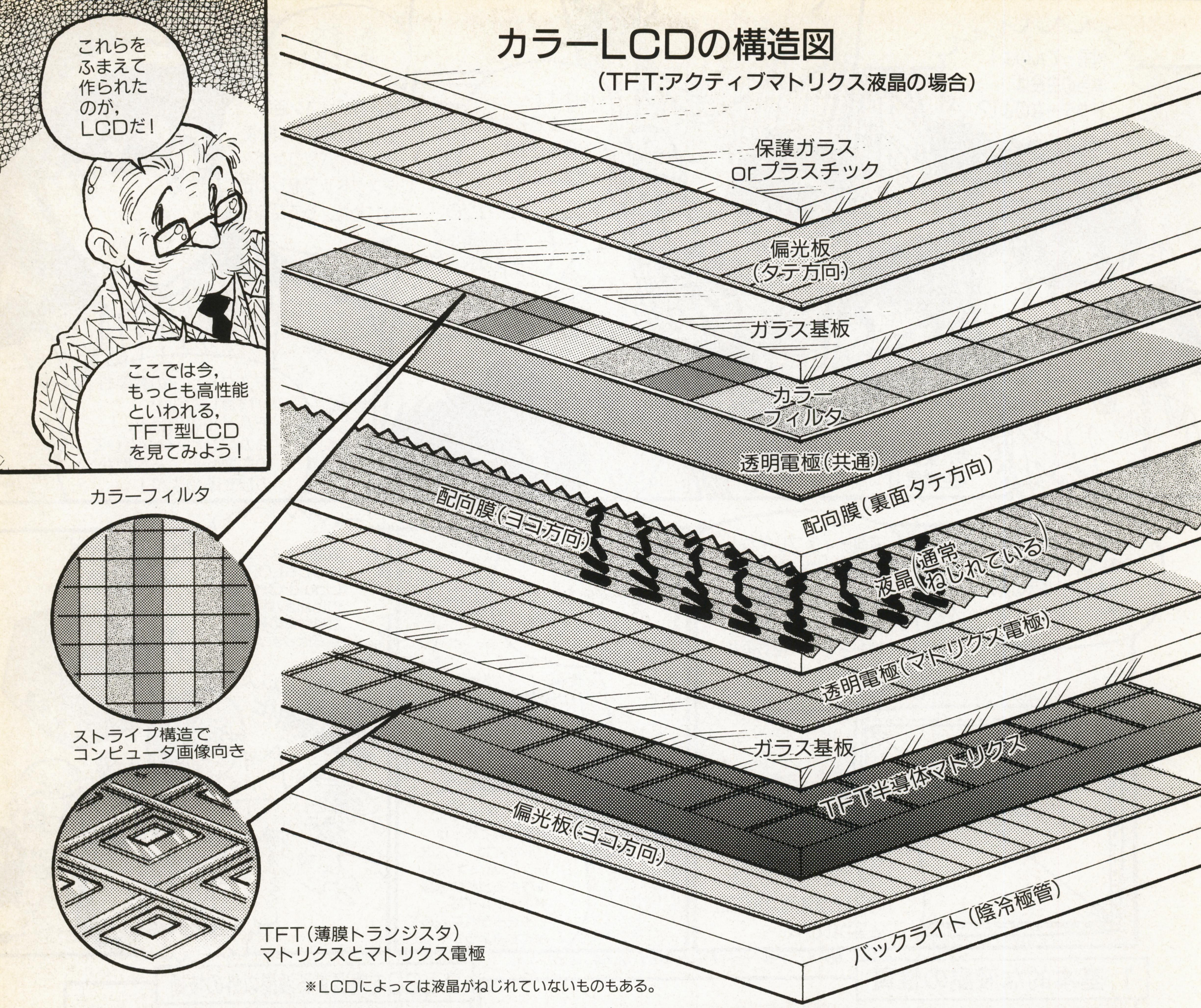
★表示速度が遅いというのは，パソコン側の表示命令にディスプレイが追いつけない場合を指します。CRTだと画面のちらつきが発生しますが，LCDの場合だと残像が残ってしまいます。

★作者の場合，LCDの何が良いって，発熱量が少ないのが良い！夏場なんかCRTだとけっこうツライ…ほとんど暖房。

★LCDの大画面化も結構ですが，同じサイズでさらに高解像度，をめざしてほしいものです。ドットのカドが見えてるうちは改善の余地あり。まだまだ甘いぜ!!

本作品内で使用されているシステム名や製品名は，一般にその開発元の商標または登録商標です。


何言ってんのよ！本当の主役は…ドクターなのよ!?
たじっ
え…!?
ちゃーんす！今，愛と友情の完全燃焼!!
日昇陽拳!!
ははは！いつまでも主役と思ったら大間違いだな！
パソコンの主役は長らくデスクトップ型だったが…
あ，それ知ってる！
最近のパソコン店の売り上げでは，ついにノート・パソコンがデスクトップをしのぎはじめた，って話ね!!
デスクトップの需要も一段落したし…モバイルの流行と，セカンド・マシンとしての需要からノート型がのびてるのよね！
ノートとデスクトップの違いは，本体の大きさもあるが，最大の違いはディスプレイだ！
液晶ディスプレイね！最新のものは薄いだけじゃなくて，画面サイズも大きいし，フルカラーはもちろん，視野角も広い！
15インチLCD
＝
17インチCRT
もともと液晶ディスプレイの有効画面領域は，インチサイズに＋2インチしたCRTと実質同じサイズだと言われておる
こぉんなに薄っぺらいのにいまやCRTに迫る性能なんだから大したもんよねー
ノート・パソコンに搭載されてるだけじゃなくて，デスクトップ・パソコンに接続するための液晶ディスプレイもそろそろ売れはじめてきておるようじゃ
液晶ディスプレイ，すなわちLCD: Liquid Crystal Displayは「液晶」なる物質の発見からはじまった！
1888 オーストリアで発見
固体
石　金属
液晶
石けん　イカスミ
1963 米RCA社 理論を実用化
液体
水　油　水銀
固体と液体の中間の性質を持つのが液晶だ！LCDのしくみを知るにはまず，液晶の性質を知ろう！
視野角というのはナナメから見たときに見えなくなる角度のことです。
1. 基本的な液晶の性質
① 液晶分子は電圧をかけると電界方向にそって並ぶ
通常状態↓
電極
バラバラ
電極
電圧をかけると…↓
電極
電圧
そろう
V
電極
② 液晶分子の向きはコントロールできる
溝にそって液晶分子がならぶ
微小な溝のついた「配向膜」
溝の角度・方向をかえた配向膜で液晶をはさむと…
ねじれ
方向がそろうようにねじれてならぶ
③ 液晶の並びにそって光が通り抜ける
液晶が一方向にそろっていると光も一方向に通る
液晶がねじれてそろっていると光もねじれて通る
2. LCDを実現する液晶以外の技術
① 偏光板
いろいろな方向の波でできている光の，波の一方向のみを通すフィルタである
光はいろいろな方向の波
偏光板を通すと一定方向の光だけ通る
90°方向を変えて偏光板を重ねるとこうなる
つまり，波の方向を90°途中で変えられれば光を通せるわけです。
② 透明電極
アルミニウム等をミクロン単位の薄さにのばすと，透明でありながら電気を通す，「透明電極」になる



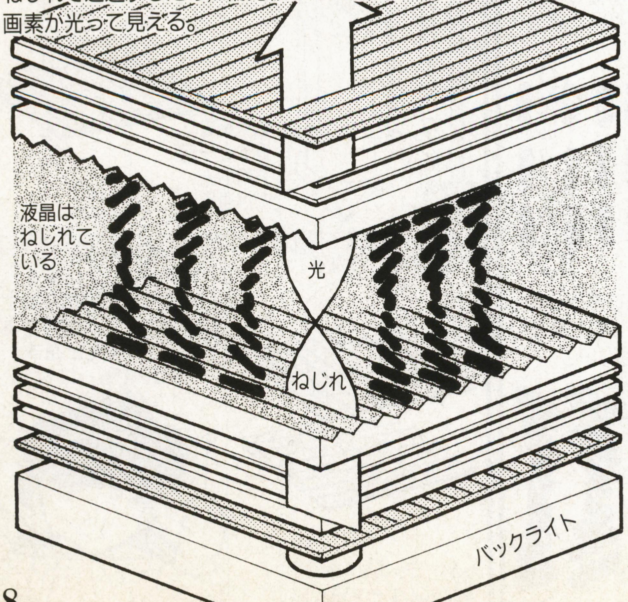
カラーLCDの構造図

（TFT:アクティブマトリクス液晶の場合）

※LCDによっては液晶がねじれていないものもある。

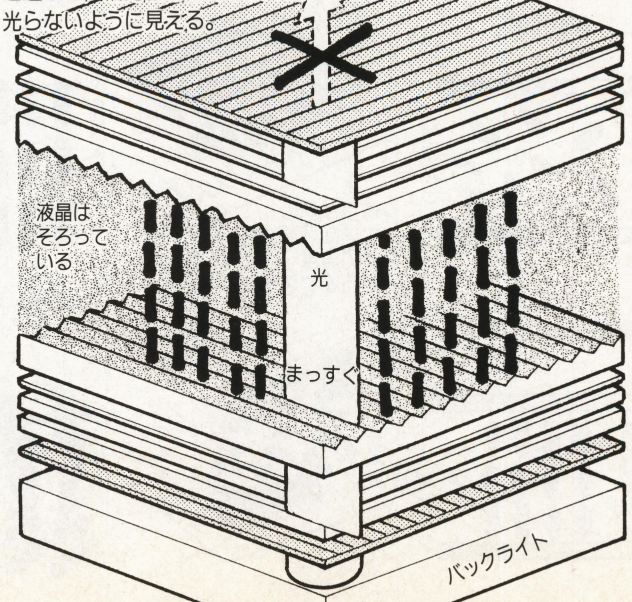
・電圧をかけない状態

液晶がねじれて並んでいるので，バックライトから出された光もねじれて通過するため，偏光板の方向どおりに光が通り，対象の画素が光って見える。



・電圧をかけた状態

液晶のねじれがなくなり，強制的にまっすぐ並ぶため，光もまっすぐ通過して，偏光板と直角な波の光になる。そのため，対象の画素は光らないように見える。



パソコンで使用するディスプレイの種類と特徴

種類	解像度	表示色数	表示速度	大型化	小型化	薄型化	消費電力	価格
CRT ブラウン管	★★★	★★★	★★★	★★	★	★	★	★★
LCD 液晶	★★	★★★	★★	★	★	★★	★★★	★★
PDP プラズマ	★★	★★★	★★★	★★★	★	★★	★★	★
ELDエレクトロルミネッセンス	★★	★	★★	★★	★★	★★	★★	★
LED 発光ダイオード	★	★	★	★	★★	★★	★	★

★★★良い～★あまり良くない

おさがしのパソコン／周辺機器がきっと見つかる!!

パソコン Buyer's Guide

バイヤーズ ガイド

新品から中古までショップ情報満載!

本コーナーは，マイコンBASICマガジンに広告を掲載している販売店に協力していただき，パソコン機器を分類して掲載しています。興味のある商品については，取りあつかい店に直接お問い合わせください。

なお，掲載内容，また売買については，編集部では一切その責を負いかねますのでご了承ください。

■表の見方

表は，パソコン本体，ディスプレイ，フロッピー・ドライブ，プリンタ，などの項目にわけてあります。

各項目は，原則としてそれぞれメーカーごとに分類し，型番ごとにまとめ，価格順にならべています。

商品については，マニュアル，保証書，外箱，付属品の有無が表示されています。

程度については，

1：新品

2：アウトレット品

3：中古品

といった，数字であらわされています。参考にしてください。

備考のところには，その商品に関するコメントを記入してあります。

なお，たくさんの読者の方がいますので，人気の高い商品は品切れになることも当然予想されます。この点も，あらかじめご了承ください。事前にお店に連絡して在庫を確認するとよいでしょう。

本コーナーが読者のみなさんのお役に立つよう，工夫していきます。

パソコン本体

IBM

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
AptivaT8B(2161T8B)	198,000円	有	有	有	有	1	15"CRT付，ミニタワー	コンピュータバンク
PC350(6587-JC1)	185,000円	有	有	有	有	1	MMXP166, 32MB, 16×CD	コンピュータバンク
AptivaJ35	169,000円	有	有	有	有	1	17"CRTモデル	ビットマップ
Aptiva770	149,000円	有	有	有	有	1	15"CRTモデル	ビットマップ
ThinkPad365X 2625BJ-9	143,000円	有	有	有	有	3	P150，メモリ 8MB，HDD 1.3GB，TFT	ユニオンコンピューターネットワーク
AptivaH55	138,000円	有	無	無	有	3	P150/16MB/2GB/PCカード/17"	マイコンショップ川口
Aptiva770	118,000円	有	有	有	有	3	15"CRT付，ミニタワー	コンピュータバンク
PC340(6560-J7T)	89,800円	有	有	有	有	1	Pentium 133MHz, 16MB, 6×CD	コンピュータバンク
ThinkPad530CS-DFK	89,800円	有	無	無	有	3	AM586-75/4MB+16MB/700MB	マイコンショップ川口
PS/V 2405NVC	39,800円	有	無	無	無	3	RAM 16MB, IDE340MB HDD, DOS5導入済, Win95可	イオシス
Aptiva530	24,800円	有	無	無	無	3	DX4-100MHz, 本体とマニュアル1冊のみ	情報ハウス
PS55ノート	24,800円	無	有	無	有	3	486, 6MB, 80MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PS-5523-V08	19,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市

Apple

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PowerMacintosh8500/180	158,000円	有	無	無	有	3		パシフィックネット
PowerMacintosh6300/120SP	108,000円	有	有	有	有	1		ビットマップ
Macintosh LC630	59,800円	有	無	有	有	3	モニタセット価格	ワンダーボックス
Performa630	59,800円	有	無	有	有	3		遊基パソコン館
Performa630	49,800円	有	無	無	有	3	漢字 Talk7.0	ワンダーボックス
CENTRIS650/CD	39,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
CENTRIS660AV	39,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
Machintosh Quadra650	39,800円	無	無	無	無	3	MC68040-33, 8MB/240MB, CD, KB・マウス・AC付	イオシス
Machintosh SE/30	39,800円	無	無	無	無	3	8MB/40MB, モノクロCRT一体型, KB・マウス・AC付	イオシス
CENTRIS650	34,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
Machintosh LC475	34,800円	無	無	無	無	3	RAM 8MB, HDD 160MB, KB・マウス・AC付	イオシス
Machintosh PB150	29,800円	無	無	無	無	3	MC68030-33, RAM 8MB, HDD 120MB, ノート型	イオシス
Machintosh IICi	29,800円	無	無	無	無	3	RAM 16MB, HDD 100MB, KB・マウス・ACケーブル付	イオシス
Macintosh LC520	22,000円		無	無	無	3		コムネット
MacintoshLC	17,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
MAC2-CIセット	12,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
Macintosh LC	8,000円	無	無	無	無	3		コムネット

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-98NXVS26D/S7-CA1	258,0000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-98NXVS30D/M7-CB1	333,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-98NXAL20C/WX-AA1	290,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-98NXVP16C/WX-AA1	286,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-98NXVS26D/M7-CA1	279,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-98NXLV16C/WS-CAF1	274,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821V200/M7D2	228,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821V233/M7C2	228,000円	有	無	有	有	3	MMXP233/32MB/3GB	マイコンショップ川口
PC-98NXVS26D/SZ-CA1	224,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821RaII23/W30	212,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-98NXAL13C/BSA1	210,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-98NXLV13C/WD-CAF1	209,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821NW133/D14D	200,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821V20/M7C3	198,000円	有	有	有	有	3		ビットマップ
98NXVP13C/WS-A1	192,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821V200MZD2	188,000円	有	有	無	有	3	15インチモニタセット価格	ワンダーボックス
PC-9821Ct20/A-A	165,000円	有	有	無	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821V166/S5C2	159,800円	無	無	無	無	3	MMXP166/32MB/2GB/20×CD	マイコンショップ川口
PC-9821V200/SZC	159,800円	無	無	無	無	3	MMXP200/32MB/3GB/16×CD	マイコンショップ川口
PC-9821XT16/R16	149,800円	無	無	無	無	3	P166/32MB/1.6GB/6×CD	マイコンショップ川口
PC-9821V13/S7RB	148,000円	有	有	有	有	1	17"CRTモデル	ビットマップ
PC-9821Nr13/D10A	140,000円	有	有	有	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Nr13/D10B	140,000円	有	有	有	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821LA10/8A	138,000円	有	無	有	有	3	メモリ32MB増設済	ビットマップ
PC-9821V13/S5D2	138,000円	有	無	有	有	3	P133/16MB/1.2GB/6×CD	マイコンショップ川口
PC-9821Na7	135,800円	無	無	無	無	3	P75/40MB/2GB/CD/10.4"TFT	イオシス
PC-9821CU13/EA	134,800円	有	無	無	有	3	P133/32MB/1.2GB/4×CD	マイコンショップ川口
PC-9821V13/M7C2	119,000円	有	有	無	有	3	17"モニター付	コムネット
PC-9821V13	108,000円	有	無	無	有	3		ワンダーボックス
PC-9821XA10/K8Zt	108,000円	有	有	有	有	1	3Dアクセラレータ+ゲーム2本付	ビットマップ
PC-9821CB3/TA	99,800円	無	無	有	無	3	P75/16MB/850MB/4×CD	マイコンショップ川口
PC-9821CX3/S5TA	99,800円	有	無	無	無	3	P100/16MB/850MB/4連 4×CD	マイコンショップ川口
PC-9821Xa12/K12	99,800円	無	無	無	無	3	P120/16MB/HDD 1.2GB/4CD, KB・ACケーブル付	イオシス
PC-9821Xa12/K12	99,800円	有	無	無	有	3		ワンダーボックス
PC-9821ND/340W	98,000円	有	無	有	有	3	CPU 2倍速	ビットマップ
PC-9821NE3/3	89,800円	無	無	無	無	3	486DX2-50/8MB/350MB/TFT 10.1"	マイコンショップ川口
PC-9821Ap3/C9W	79,800円	無	無	無	無	3	KB・ACケーブル付	イオシス
PC-9821CF/S3	79,800円	無	無	無	無	3	P60/7.6MB/540MB/2×CD/15"	マイコンショップ川口
PC-9821Ne/340W	79,800円	有	無	無	有	3	メモリ 15MB, HDD 340MB	フレックス四日市
PC-9821Cb3/TモデルB	79,000円	有	無	有	有	3		コムネット
PC-9821Cb10/TA	76,000円	有	有	有	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Np/540W	72,800円	無	無	無	無	3	DX4-75/22MB/540MB/TFT	イオシス
PC-9821Xa12/K8	72,000円	無	有	無	有	3	15/810	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Xa9/C8	62,800円	有	有	無	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Ne	59,800円	無	無	無	無	3	5.6MB RAM/TFTカラー	イオシス
PC-9821NE	59,800円	無	無	無	無	3	486SX-33/2.6MB/TFT 9.5"	マイコンショップ川口

PC-9821XP/C8W	54,800円	無	無	無	有	3	486DX4-100/5.6MB/340MB	マイコンショップ川口
PC-9801NS/A340	52,800円	無	無	無	無	3	HDD 340MB	イオシス
PC-9801NC	49,800円	無	無	無	無	3	3.6MB RAM/TFTカラー	イオシス
PC-9821CS2/M3	49,800円	有	無	有	有	3		ワンダーボックス
PC-9821XN/C9W	49,000円	無	無	無	無	3		コムネット
PC-9801NX/C	47,000円	無	有	無	有	3	10/540	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801NX/C	47,000円	無	有	無	有	3	10/340	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801NS/A	45,800円	有	無	無	無	3	プリンタ(PC-PR101/TN103R)とセット	パシフィックネット
PC-9821BP/U8W	44,800円	無	無	無	無	3	486DX2-66/13.6MB/340MB	マイコンショップ川口
PC-9801NA120/C	42,800円	無	無	無	無	3	486SX-20/3MB/120MB/TFT	マイコンショップ川口
PC-9821Ae/U2	42,800円	無	無	無	無	3	KB・ACケーブル付	イオシス
PC-9821CX/S2	42,800円	有	無	有	有	3	486SX-33/8MB/270MB/2×CD	マイコンショップ川口
PC-9821XS/U7W	42,800円	無	無	無	無	3	486DX2-66/5.6MB/340MB	マイコンショップ川口
PC-9801NS/R	39,800円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9821CS2/S3	39,800円	有	有	無	有	3	21/340	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801BX2	39,000円	無	無	無	無	3	RAM 9.6MB, HDD 230MB, CD, 音源, アクセラレータ	コムネット
PC-9801NS/R	36,800円	無	無	無	無	3	486SX-16/1.6MB/モノクロ 8.9"	マイコンショップ川口
PC-9821AS2/U8W	36,800円	有	無	有	有	3		ワンダーボックス
PC-9821Xe/U7W	35,800円	無	無	無	無	3	メモリ 16MB, HDD 210MB	フレックス四日市
PC-9801BX4/U2	32,800円	無	無	無	無	3	KB・ACケーブル付	イオシス
PC-9801NS/T	32,800円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9821BS/U7W	32,800円	有	無	無	有	3		ワンダーボックス
PC-8001Mk2	29,800円	有	無	無	無	3		イオシス
PC-8801VA	29,800円	無	無	無	無	3	KB付	イオシス
PC-9801BA/U2	29,800円	無	無	無	無	3	DX2-40/1.6MB	マイコンショップ川口
PC-9801BX2/U2	29,800円	無	無	無	無	3	メモリ 5.6MB, HDD 170MB	フレックス四日市
PC-9801BX2/U2	29,800円	無	無	無	無	3	486SX-25/1.6MB/2FDD	マイコンショップ川口
PC-9801BX2/U7	29,800円	無	無	無	無	3	486-25/3.6MB/120MB	マイコンショップ川口
PC-9801NS/E	29,800円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9801NS/T40	29,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市
PC-9821AP/M2	29,800円	無	無	無	無	3	486-66/3.6MB+8MB	マイコンショップ川口
PC-9821AS2/U7W	29,800円	無	無	無	無	3	メモリ 5.6MB, HDD 170MB	フレックス四日市
PC-9801NS/T	27,800円	無	有	無	有	3	4/80	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-H98S-U8-100	27,800円	無	無	無	無	3	RAM 5.6MB, SCSI 100MB, KB・ACケーブル付	イオシス
PC-9801BA/U2	26,800円	無	無	無	無	3	KB・ACケーブル付	イオシス
PC-9801NS20	26,800円	無	無	無	無	3	HDD 20MB	イオシス
PC-8801MA2	25,800円	無	無	無	無	3	KB付, サウンドボードII搭載	イオシス
PC-9801BX2/U2	24,800円	無	無	無	無	3	RAM 5.6MB, KB・ACケーブル付	イオシス
PC-9801BA/M2	22,800円	無	無	無	無	3	KB・ACケーブル付	イオシス
PC-9801NS	22,800円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9801US2	22,800円	無	無	無	無	3	ノート用HDD・RAMカード使用可, KB・ACケーブル付	イオシス
PC-9801ES5	21,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-9801FA/U7	21,800円	無	無	無	無	3	メモリ 5.6MB, HDD 100MB	フレックス四日市
PC-8001	19,800円	有	無	無	無	3		イオシス
PC-8801FE	19,800円	無	無	無	無	3	KB付, アナログ・ビデオ入力OK	イオシス
PC-9801BA/M2	19,800円	無	無	無	無	3	DX2-40/1.6MB/5"×2FDD	マイコンショップ川口
PC-9801BX/U2	19,800円	無	無	無	無	3	KB・ACケーブル付	イオシス
PC-9801FA/U2	19,800円	無	無	無	無	3	KB・ACケーブル付	イオシス
PC-9801FA/U5	19,800円	無	無	無	無	3	メモリ 5.6MB, HDD 40MB	フレックス四日市
PC-9801FS/U7仕様	19,800円	有	無	無	無	3	メモリ 6MB, HDD 100MB	パシフィックネット
PC-9801N/E40	19,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市
PC-9801NV	19,800円	無	無	無	無	3		イオシス
PCH-98MODEL/U8-100	19,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-9801DA/U2	18,900円	有	無	無	有	3		ワンダーボックス
PC-9801BX/M2	17,800円	無	無	無	無	3	KB・ACケーブル付	イオシス
PC-9801DA/U2	17,800円	無	無	無	無	3	KB・ACケーブル付	イオシス
PC-9801FA2	17,800円	無	無	無	無	3	KB・ACケーブル付	イオシス
PC-9801CV11	15,800円	無	無	無	無	3	CRT一体型, KB・ACケーブル付	イオシス
PC-9801FA/U2	15,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市
PC-9801FA/U5	15,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-8801FH	14,800円	無	無	無	無	3	システム・KB付	イオシス
PC-9801E	14,800円	無	無	無	無	3	8086-8, 640KB+1.5MB RAM, 1MB FDD&マウスI/F	イオシス
PC-H98S-8	14,800円	無	無	無	無	3	KB・ACケーブル付	イオシス
PC-9801DA2	13,500円	無	無	無	無	3	KB・ACケーブル付	イオシス
PC-9801CS5	12,800円	無	無	無	無	3	一体型	パシフィックネット
PC-9801DA5	12,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市
PC-9801E	12,800円	無	無	無	無	3	8086-8, 640KB+1.5MB RAM, 1MB FDD I/F	イオシス
PC-9801FA/U2	11,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-9801TF51	11,800円	無	有	無	有	3	2/40	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801DX/U2	10,000円	無	無	無	無	3	KB・ACケーブル付	イオシス
PC-8801FR	9,800円	無	無	無	無	3	システム・KB付	イオシス
PC-8801MR	9,800円	無	無	無	無	3	システム・KB付	イオシス
PC-8801SR	9,800円	無	無	無	無	3	システム・KB付	イオシス
PC-9801DA/U5	9,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-9801ES2	9,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-9801EX2	9,800円	無	無	無	無	3	KB・ACケーブル付	イオシス
PC-9801FA/U2	9,800円	無	有	無	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801FA2	9,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-9801FS	9,800円	無	無	無	無	3	ガイドブックのみ, FM音源, 5インチ	情報ハウス
PC-9801FS2	9,800円	無	無	無	無	3	RAM 4MB増設, KB・ACケーブル付	イオシス
PC-9801RA2	9,800円	無	無	無	無	3	KB・ACケーブル付	イオシス
PC-9801FX/U2	9,000円	無	無	無	無	3		コムネット

中古パソコン買取!

買って安心
中古も保証付!

買取専用▶0120-198147

販売専用▶0474(76)0860

TEL受付
PM11:00
まで

株式会社
CN コムネット

AM10:00
〜
PM 7:00

〒274 千葉県船橋市前原西3-21-13
TEL. 0474(76)0860
FAX. 0474(76)1294

●申込方法：現金書留又は
銀行振込で下記口座へ!!
東京三菱銀行 津田沼支店 普通 0936657 ㈱コムネット

定休日
木曜日

PC-9801DA5	8,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-9801FS2	8,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
98メイトディスプレイ	8,000円	無	無	無	無	3		コムネット
PC-9801DX2	8,000円	無	無	無	無	3	KB・ACケーブル付	イオシス
PC-9801DA/U2	7,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-9801DS/U2	7,800円	無	有	無	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801FX2	7,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-9801RX21	7,500円	無	無	無	無	3	KB・ACケーブル付	イオシス
PC-9801UV11	7,000円	無	無	無	無	3	KB・ACケーブル付	イオシス
PC-9801DA2	6,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-9801DS/U2	6,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-9801VX21	6,500円	無	無	無	無	3	KB・ACケーブル付	イオシス
PC-9801RX2	5,000円	無	無	無	無	3		コムネット
PC-9801T/W5	4,980円	無	有	無	有	3	2/40	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801DX/U2	4,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-9801RS21	4,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC9801UR20	3,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-8801MKIISR	2,980円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-9801UV	2,500円	無	有	無	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801VX2	2,000円	無	無	無	無	3		コムネット

EPSON

PC-486P	22,800円	無	無	無	無	3	KB・ACケーブル付	イオシス
PC-286VE-H20	7,800円	無	無	無	無	3	HDD 20MB, KB・ACケーブル付	イオシス
PC-286BOOK	6,800円	無	有	無	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-286LE	4,800円	無	有	無	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク

オリベッティ

ECHOS 20C	99,800円	有	有	有	有	1	外付FDD付	ビットマップ
M300-30	19,800円	無	無	無	無	3	15"CRTセット	パシフィックネット

Canon

INNOVA 3200FX	298,000円	有	無	有	有	3	P200/32MB/1.4GB/8×CD	マイコンショップ川口

ゲートウェイ

P5-75	41,800円	無	有	無	有	3	CPU P90に交換, メモリ 16MB, HDD 540MB	ユニオンコンピューターネットワーク

COMPAQ

ARMADA1520DM	188,000円	有	有	有	有	1	Pentium 133MHz, 16MB, 10×CD, ノート	コンピュータバンク
Presario2210/V410	119,800円	有	有	有	有	1	14"CRT付, デスクトップ	コンピュータバンク
PRESARIO7170	108,000円	有	無	有	有	3	P90/8MB/800MB/14.4K/15"	マイコンショップ川口
DESKPRO 5100	64,800円	無	無	無	無	3	P100/16MB/1.2GB/4×CD/3.5"FDD/Win95	イオシス

Susteen

A10iノート型	170,000円	無	無	無	無	3	P100/32MB/1.2GB/6×CD/3.5"/Win95/TFTカラー	イオシス

SHARP

MN-5100D	138,000円	有	無	有	有	3	P133/16MB/1.44GB/10×CD	マイコンショップ川口
X68000PRO	19,800円	有	無	無	有	3	2MB仕様	情報ハウス
AX386	9,800円	無	無	無	無	3	システム・ロータス123・KB付, ノーチェック	イオシス
X1-G30	7,800円	有	有	無	有	3	デジタルCRT付	ユニオンコンピューターネットワーク
X1D	T E L	無	無	無	無	3	KB付, 特殊FD, 希少価値有	イオシス

SONY

HB-F1XDJ	19,800円	無	無	無	無	3	MSX2+, FM音源付	イオシス
SMC-777	19,800円	有	無	無	無	3	システム付	イオシス
HB-F1XDJ	17,800円	有	無	無	有	3	マニュアル3冊, FD付	情報ハウス
HB-F1XDmkII	12,800円	無	無	無	無	3	MSX2, FM音源付	イオシス

DEC

Celebris FR955JA-WD	72,800円	無	無	無	無	3	P133/16MB/1.2GB/4×CD/3.5"FDD/Win95	イオシス
PC-466D2LPV	19,800円	無	無	無	無	3		パシフィックネット

DELL

OptiPlexXM XM5133	69,800円	無	無	無	無	3	P133/16MB/1GB/4×CD/3.5"FDD/Win95	イオシス
OptiPlexXM XM5100	59,800円	無	無	無	無	3	P100/16MB/1GB/4×CD/3.5"FDD/Win95	イオシス

東芝

SatellitePro430CDS/1.3	141,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
Libretto 50CTA	115,000円	有	有	有	有	2	通電品	ユニオンコンピューターネットワーク
Libretto 50CTA	98,000円	有	無	有	有	3	P75/16MB/810MB/TFT 6.1"	マイコンショップ川口
Libretto 30CTA	93,000円	有	有	有	有	3	FDD, 増設 12MB, PCカードアダプタ付	ユニオンコンピューターネットワーク

パッカードベルNEC

versa 2535	158,000円	有	有	有	有	1		パシフィックネット

Panasonic

A1-WSX	22,800円	無	無	無	無	3	MSX2, FM音源付	イオシス
A1-WX	19,800円	無	無	無	無	3	MSX2, FM音源付	イオシス
CV-M353HD	12,800円	無	無	無	無	3	FMR互換機, HDD 20MB, プラズマ液晶, テンキー付	イオシス

ビクター

HC-90	19,800円	有	無	無	有	3	MSX 2, FD1台	情報ハウス

日立

FLORA5DM01-A82LA	45,800円	無	無	無	無	3	P75/16MB/1GB/4×CD/3.5"FDD/Win95	イオシス

富士通

FMV-TS21M	228,000円	有	有	有	有	1	MO-230内蔵モデル	ビットマップ
FMV-NU133	198,000円	有	有	有	有	3		ビットマップ
FMV-S1651	179,000円	有	有	有	有	1		ビットマップ
FMV-SE271	179,000円	有	有	有	有	1	17"CRTモデル	ビットマップ
FMV53NP5S6	174,000円	有	有	有	有	3	P133, メモリ 32MB, HDD 1.3GB	ユニオンコンピューターネットワーク
FMVS-316A3	173,000円	有	有	有	有	1	P166/32MB/1.7GB/Word97, Excel97	ワンダーボックス
FMV53NA5W5	168,000円	有	無	無	有	3		パシフィックネット
FMV-NU133	166,000円	無	有	無	有	3	P133, メモリ 48MB, HDD 1.3GB	ユニオンコンピューターネットワーク
FMV-SE253	159,000円	有	有	有	有	1	MMX-200相当にパワーアップ可	ビットマップ
FMV-NC13D	123,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
FMV-5166D7	87,800円	有	有	有	有	1	P166, メモリ 32MB, HDD 2.5GB	ユニオンコンピューターネットワーク
FMV-4100D4	84,800円	有	無	無	無	3	486DX4-100/16MB/540MB	マイコンショップ川口
FMV5133D5	74,800円	無	無	無	無	3	P133/16MB/1.2GB/4×CD/3.5"FDD/Win95	イオシス
FMV-DESKPOWER C	74,800円	有	無	無	有	3	DX4-100MHz, Win95, モニター体型	ワンダーボックス
FMV-513D6P1	67,800円	有	有	有	有	1	P133, メモリ 16MB, HDD 1.2GB	ユニオンコンピューターネットワーク
FM-TOWNS FRESH TV	62,800円	有	有	有	有	3	CRT付	ユニオンコンピューターネットワーク
FMV-4100C2	49,800円	有	無	無	無	3		遊基パソコン館
FMV46CES3	49,800円	有	無	無	無	3	486DX2-66/8MB/420MB	マイコンショップ川口
FM-TOWNS FRESH	40,800円	有	有	有	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク
FMV466D-E1	39,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
FM-TOWNS/MR20	19,800円	無	無	無	無	3	KB・マウス・Jパッド付	情報ハウス
FM-8セット	11,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館

モデム

AIWA

PV-BW3360	15,800円	有	有	有	有	1	98, DOS/V	ワンダーボックス

OMRON

MA2814	9,980円	有	無	無	有	3		OTTO
ME1414BII	3,000円	有	無	有	有	3	Mac対応	ワンダーボックス
MD144XT10V	2,980円	有	無	無	有	3		OTTO
ME1414BII	2,980円	有	無	無	有	3		OTTO
MD1200A2	1,480円	有	無	有	有	3		OTTO
MD24FN	980円	無	無	無	無	3		OTTO

SONY

HB-1200	6,000円	有	無	無	有	3	MSX通信 カートリッジ	情報ハウス

MICRO CORE

MC288XE	9,800円	有	無	有	有	3	DATA, FAXモデム	ワンダーボックス

ターミナル・アダプタ

NEC

PC-IT65DIP	34,800円	有	有	有	有	1		OTTO
PC-IT65SIP	29,800円	有	有	有	有	1		OTTO
PC-IT65SIA	24,800円	有	有	有	有	1		OTTO

NTT-TE

MN128TAカードPC2	29,800円	有	有	有	有	1		OTTO

沖電気

PCLINK TA212-M	9,980円	有	有	有	有	1		OTTO

ハードディスク・ドライブ

ICM

Pack E-80	5,980円	無	無	無	無	3		OTTO
SFX17S-80R	3,980円	無	無	無	無	3		OTTO

IBM

WAD-260	4,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館

NEC

PC-HD170F	6,980円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-9821A-E06	5,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-9801ES-34	2,980円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-H98S/8-E02	2,980円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-9801FA-35	1,980円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館

KERNEL

RM650HS	39,800円	有	有	有	有	1		OTTO

緑電子

NOVA V-120	11,500円	無	無	無	有	3	ボード・ケーブル付	ワンダーボックス
M-200	9,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
DOODA A-100	8,000円	有	無	無	有	3	取説・コード付	ワンダーボックス

Logitec

LHD-M4000HA	49,800円	有	有	有	有	1		OTTO
LCD-M500	14,800円	無	無	無	有	3		OTTO
LHD-M1000HV	13,800円	無	無	無	有	3		OTTO
LHD-B240H	9,800円	無	無	無	有	3		OTTO
LHD-FE170KA	9,800円	無	無	無	有	3		OTTO
LHD-FE120K	7,800円	無	無	無	無	3		OTTO
LHD-NS130	3,980円	無	無	無	無	3		OTTO

フロッピーディスク・ドライブ

アイドルジャパン

AFD-50S	7,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
AFD-50SA	3,980円	無	無	有	有	3		OTTO

Apple

HDI-20	17,800円	有	無	有	有	3		OTTO

ADTEC

IT-5FS	880円	無	無	無	無	3		OTTO

エース

AF-5W	3,980円	無	無	無	有	3		OTTO

NEC

PC-FD512R	9,800円	無	無	無	有	3		フレックス四日市
9821XE-E02	6,800円	有	有	有	有	1		OTTO
PC-9821B-E02	5,800円	有	無	有	有	3		遊基パソコン館
PC-9821CX-E02	5,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
DB-P1	4,800円	無	無	無	有	3		OTTO
DB-P1-02	4,800円	無	無	無	有	3		OTTO

ELECOM

FDD-3.5WA	7,500円	有	無	有	有	3	3.5インチ 2基	ワンダーボックス
FDD-5SN	3,980円	無	無	無	無	3		OTTO

コンピューターリサーチ

CRC-FD5	4,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市

SONY

HBD-F1	12,800円	有	無	無		3	付属FD付, MSX用	情報ハウス

東京NEEDS

NFD-150	7,800円	有	無	無	有	3		遊基パソコン館

TOKIN

MDD-6400	4,800円	無	無	無	有	3		遊基パソコン館

Panasonic

FS-FDIA	12,800円	有	無	無		3	付属FD付,MSX用	情報ハウス

Logitec

LFD-52	6,980円	無	無	無	無	3		フレックス四日市
LFD-582F	3,980円	無	無	無	無	3		OTTO
LFD-591F	3,980円	無	無	無	有	3		OTTO

CD-ROMドライブ

アイ・オー・データ機器

CDV-AB16	12,800円	有	無	有	有	3		OTTO

ICM

CD-300F	4,800円					1	98B用内蔵IDE B用	ユニオンコンピューターネットワーク
CDR-300M	2,980円	無	無	無	無	3		OTTO

Apple

POWER CD	79,800円	無	無	無	有	3		OTTO

NEC

9821NA-C01	3,980円	無	無	無	無	3		OTTO
CD-210	1,980円	有	無	無	無	3		OTTO

ELECOM

ECD-550(Fixell CD)	8,800円	有	無	無	有	3		OTTO

Canon

CD-ROM Drive-IIx(SIVC380)	14,800円	有	有	有	有	1		OTTO

富士通

FMV-NCD201	14,800円	有	有	有	有	1		OTTO

松下電器

KXL-DN740A	17,800円	有	無	有	有	3		OTTO

MELCO

CDI-24FB	11,000円	有	有	有	有	1		OTTO

MOドライブ

NEC

PCOD301RB5	5,980円	有	無	無	有	3		OTTO

NST

AGNETO MO 640M	49,800円	有	有	有	有	1		OTTO

★24時間FAXにて特価情報リストがでます。
FAX.BOX
(022)213-7921
営業時間
AM10:00～PM7:00
(日曜・祭日はPM6:00まで)
定休日/水曜日
あなたのパソコンを高価買取!
新品・中古パソコン格安販売!
W/B ワンダーボックス
お支払いは銀行振込
代金引替、カード
クレジット36回までOK!
〒984-0805 仙台市若林区南材木町34
☎(022)227-4681
Fax(022)227-4687
振込先●七十七銀行 河原町支店
㊒5038499 ㈲ワンダーボックス

システムサコム

SMB-640D	39,800円	有	無	無	無	3		OTTO

ソリッドウェイ

SWMO-E640	52,800円	有	有	有	有	1		OTTO

デジタルカメラ

NEC

PC-DC200	34,800円	有	有	有	有	1		OTTO
PC-DC200K	23,500円	有	有	有	有	1		OTTO

OLYMPUS

C-820L	57,800円	有	有	有	有	1		OTTO

Kodak

DC50	34,800円	有	有	有	有	1		OTTO
DC40	29,800円	有	有	有	有	1		OTTO

Konika

QM-3501(Q-Mini)	29,800円	有	有	有	有	1		OTTO

ニコン

E100	34,800円	有	有	有	有	1		OTTO

ピクセラ

Visual Comnunication System	198,000円	有	有	有	有	1		OTTO

松下電器

KXL-600A-N1	37,800円	有	有	有	有	1		OTTO
NV-DCF1	34,800円	有	有	有	有	1		OTTO

パソコン大募集!!
☆只今在庫が不足しています(緊急買い取り宣言)
お客様送料は当店で負担致します。
(商品の状態、条件によっては負担できない場合もあります。)
・中古販売もおこなっております。TEL/FAXにて
ホームページ http://www02.so-net.or.jp/~sunmax/

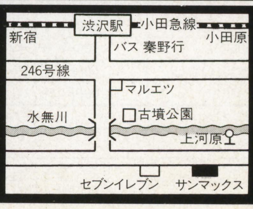
9801、9821、EPSON、DOS/V、Mac
X68K、FMTWII、MSX2+、8801
周辺機器(HDD、FDD、プリンタ、その他)
一部、買い取り下取り、出来ない商品もあります。
〒.住所.氏名.TEL.機種名等を書いた紙を入れてネ
(ヤマト便を必ずご利用下さい。)

SUNMAX
サンマックス
お支払いは便利な代金引き換えです。
納品は一部の地域を除き2.6万以上
無料配送です。 税不要/手数料要

営業時間/
平 日/AM10:30～PM7:10
土・日・祭/AM10:30～PM6:00
定 休 日/ 毎週水曜日

〈振込先〉中栄信用金庫
渋沢支店(普) 0342685

〒259-1306 神奈川県秦野市戸川376-1 MSビル 1F
TEL. 0463-75-5240 FAX 0463-75-5242



ディスプレイ

IBM

15RMS	21,800円	無	有	無	有	3	15マルチ	ユニオンコンピューターネットワーク

飯山電気

MF-8517	32,800円	無	有	無	有	3	17マルチ	ユニオンコンピューターネットワーク

NEC

PC-KM171	46,800円	有	無	有	有	3	17インチ, マルチ, 98, DOS/V, Mac	ワンダーボックス
PC-TV472	35,800円	無	有	無	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-KM172	32,800円	無	有	無	有	3	17マルチ	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-TM151	32,000円	有	無	無	有	3	TVチューナー付, マルチシンク	コンピュータバンク
PC-KM171	31,800円	無	有	無	有	3	17マルチ	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-KM153R	25,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市
PC-KM151	17,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市
N5925L	11,800円	無	有	無	有	3	21マルチ	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-TV354	11,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市
PC-KD862	6,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-KD863	6,800円	無	有	無	有	3	PCエンジン内蔵	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-TV353	6,800円	無	有	無	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-TV354	6,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
N5913U	5,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-KD854N	4,480円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-KD852	3,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館

EPSON

VCR-5000	18,800円	無	有	無	有	3	ステレオ内蔵, 15マルチ	ユニオンコンピューターネットワーク
CR-5500	17,800円	有	有	有	有	3	15マルチ	ユニオンコンピューターネットワーク
CR-4000	4,480円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館

サムシング

CVC4687	4,480円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館

SANYO

CMT-A14Hz	8,000円	無	無	無	有	3	14インチモニタ	ワンダーボックス

SHARP

CU-14A2	4,480円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館

Century

MODEL4000PCILCD	32,800円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク

DEC

VRC-16-HA	38,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館

日本ヒューレット・パッカード

D1195A	39,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
Ergo Ultra VGA	25,000円	無	無	無	有	3	15インチモニタ	ワンダーボックス

富士通

DP-5351	7,800円	無	有	無	有	3	TOWNS・98, VGAOK	ユニオンコンピューターネットワーク

MAG

MX175	32,800円	無	有	無	有	3	17マルチ	ユニオンコンピューターネットワーク

三菱電機

RD-15G	36,800円	有	有	有	有	1	15インチ, オートスキャンモニタ	ワンダーボックス
XC-1498CII	4,480円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館

プリンタ

NEC

PC-PR201/80A	32,000円	有	無	無	有	3	B4横, ドットプリンタ	コンピュータバンク
PC-PR201/80LA	29,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市
PC-PR1000/4	19,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市
PC-PR101/J200	19,800円	有	有	有	有	1		ビットマップ
PiCTY802	17,800円	有	有	有	有	1		パシフィックネット
PC-PR101/J110R	11,000円	有	無	有	有	3	カラージェットプリンタ	ワンダーボックス
PC-PR201F2	3,800円	無	有	無	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク

EPSON

PM-2000C	59,800円	有	有	有	有	1	A3対応フォトマッハジェットカラー	ワンダーボックス
MJ-5000C	52,000円	有	無	無	有	3	A3, インクジェットプリンタ	コンピュータバンク
PM-700C	28,000円	有	無	有	有	3		ビットマップ
MJ-800C	16,800円	有	無	有	有	3	98, DOS/V, Mac対応	ワンダーボックス

Canon

BJC-410J	19,800円	有	有	有	有	1		ビットマップ
BJC-400J	18,600円	有	有	有	有	1	カラージェットプリンタ	ワンダーボックス
BJC-600S	14,800円	有	無	無	有	3	Mac対応カラージェットプリンタ	ワンダーボックス
BJC-240J	11,800円	有	有	無	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク
LBP-A404F	9,800円	有	無	無	有	3	トナーなし	フレックス四日市
LBP-B406EII	9,800円	無	無	無	無	3	トナーなし	フレックス四日市
BJC-210J	7,800円	有	無	無	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク

SHARP

CZ-8PCI	9,800円	有	無	無	無	3	インクリボンなし, 熱転写, X1用	情報ハウス

star

JT-144MC	1,500円	無	有	無	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク

SONY

HBP-F1C	8,800円	有	有	無	有	3	MSXプリンタ	ユニオンコンピューターネットワーク

日本ヒューレット・パッカード

DeskJet505J	4,800円	無	有	無	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク
DeskWriter	1,500円	無	有	無	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク

Panasonic

FS-PW1	8,800円	無	有	無	有	3	ソフト付, MSXプリンタ	ユニオンコンピューターネットワーク
KX-P4620i	8,800円	有	有	無	有	3	レーザープリンタ	ユニオンコンピューターネットワーク

スキャナ

αDATA

ASC-600	8,000円	有	無	無	有	3	ボード・コード付, 98対応	ワンダーボックス

EPSON

GT-5000WINP	24,800円	有	無	無	有	3	パラレルセット付	ワンダーボックス

PCカード

アイ・オー・データ機器

PCFM336	10,000円	有	無	有	有	3	PCカードモデム	コンピュータバンク

インターフェース

アイ・オー・データ機器

GA-DR2/PCI	10,000円	有	無	有	有	3		フレックス四日市
GA-PG3D2/98PCI	10,000円	有	無	有	有	3		フレックス四日市
RSA-98III/S	5,800円	有	無	有	有	3	RS232C	遊基パソコン館

Adaptec

AHA-1510A CDR-KIT	6,800円	有	有	有	有	3		遊基パソコン館
AHA-1510A	2,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館

NEC

PC-9801-86	10,000円	有	無	有	有	3		フレックス四日市
PC-9801FA-02	9,800円	有	無	無		3		ワンダーボックス
PC-9801N-J03R	7,800円	有	有	有	有	3		遊基パソコン館

ODP／メモリ

アイ・オー・データ機器

EP-SIM32-8M	21,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PK-Ne/100	10,000円	有	有	有	有	3		フレックス四日市
PK-Ne75	7,800円	有	有	有	有	2	PC-9821Ne対応	ワンダーボックス
PS-SDIM-8M	7,000円	有	有	有	有	1	IBM, ThinkPad230Cs用	ワンダーボックス
98NT-2 4MB	6,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PK-Nd50	5,800円	有	有	有	有	2	PC-9821Nd Ne2対応	ワンダーボックス
PK-Cx87D	4,980円	有	無	有	有	3		OTTO
PK-Nd75	4,980円	有	無	無	無	3		OTTO
PIO-DA134	4,000円	無	無	有	有	3	PC-9801DA 4MBメモリ	ワンダーボックス
FA34-8M	3,980円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PK-NXC40	3,900円	無	無	無	無	3		OTTO
98NT-2 2MB	3,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館

NP34-8M	2,980円	有	有	無	有	3		遊基パソコン館
FA34-4M	1,980円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PIO-RL34-4M	1,980円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PIO-RA134-2M	1,000円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館

IBM

DOS/V用 8MB	3,980円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館

intel

JBOXODP5V83	7,980円	有	無	無	有	3		OTTO
JBOXODP486DX33	2,980円	有	無	有	無	3		OTTO

NEC

LD, LT, NL用 4MB	1,980円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館

Century

MOT-68040-33	9,980円	有	無	有	有	3		OTTO

maxell

B/V403	4,980円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館

MELCO

RCS-8000	25,000円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
HNE-25T	10,000円	有	無	有	有	3		フレックス四日市
SX7-512	10,000円	有	無	有	有	3		フレックス四日市
MRC-3000S	6,000円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
AVR-512	1,980円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
EFA-4000	1,980円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
RCD-4000	1,980円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
XMC-2000D	1,000円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館

MIDI音源

カシオ

SZ-70W	11,800円					1	MIDI内蔵スピーカー	ユニオンコンピューターネットワーク

SCARAB

オーディオ 98	1,800円					1	98Cバス用 GM音源	ユニオンコンピューターネットワーク

ヤマハ

HELLO MUSIC100	63,800円					1		ユニオンコンピューターネットワーク

Roland

ミュージ郎 SC88ProWin	70,800円					1		ユニオンコンピューターネットワーク
SC-88Pro	61,800円					1		ユニオンコンピューターネットワーク

その他

IBM

KEYPAD(65X1137)	3,800円	有	有	有	有	1		OTTO
KEYPAD(79F238)	3,800円	有	有	有	有	1		OTTO

Apple

拡張KeyBoard 2	7,980円	無	無	無	無	3		OTTO
拡張KeyBoard	6,980円	有	無	有	有	3		OTTO
KeyBoard(旧キー)	4,980円	無	無	無	有	3		OTTO
KeyBoard 2	2,980円	無	無	有	有	3		OTTO

αDATA

AD-FS2	2,800円					1	FM音源+1M FDD I/F	ユニオンコンピューターネットワーク

NEC

PC-9801-86	14,500円	有	有	有	有	1	98用PCM音源	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-88VA-12	7,800円	有	無	無	有	3	VA用サウンドボードII	情報ハウス
PC-9801-86	7,800円	有	無	有	有	3	FM音源ボード	情報ハウス
キーボード(NEW)	5,980円	無	無	無	有	3		OTTO
98標準キーボード(95)	4,980円	有	有	有	有	1		OTTO
9821n-U08	4,800円	有	有	有	有	1		OTTO
PC-9801N-23	2,500円	無	無	無	無	3		フレックス四日市

Canopus

864PCI	8,800円	有	無	有	有	3	DOS/V, PCI Bus対応	ワンダーボックス

DLANET

EN-2298-T	2,980円					1	98Cバス用 Lanカード	ユニオンコンピューターネットワーク

日本エレクトロニクス

NEOS/EX4	9,000円	無	無	無	無	3	MSX拡張BOX	情報ハウス

パイオニア

LD-V800	15,000円	無	無	有	無	3		フレックス四日市

Mag Lab

KB-9800 NEW	4,800円	有	有	有	有	1		OTTO

MELCO

MBN-D	12,800円	有	無	有	有	3	Win95 MPEGボード	ワンダーボックス
LGY-98J-T	6,000円	有	無	有	有	3		フレックス四日市

調査にご協力いただいた販売店リスト

■OTTO：〒101 東京都千代田区神田須田町2-2 ☎03-5256-3801
■パシフィックネット：〒144 東京都大田区西蒲田7-20-5 第七醍醐ビル4F ☎03-3733-1441
■コンピュータバンク：〒150 東京都渋谷区渋谷1-6-8 井上ビル ☎03-3797-1221
■情報ハウス：〒228 神奈川県座間市入谷4-15-2-307 ☎0462-57-1605
■コムネット：〒274 千葉県船橋市前原西3-21-13 ☎0474-76-0860
■遊基パソコン館：〒320 栃木県宇都宮市鶴田町2765-4 DENSHOビル2F ☎028-635-1351
■マイコンショップ川口：〒332 埼玉県川口市本町2-6-25 ☎048-222-8655
■ビットマップ：〒350-02 埼玉県坂戸市清水町46-40-103 ☎0492-89-2369
■フレックス四日市：〒510 三重県四日市市鵜ノ森2-2-1 堀田ビル2F ☎0593-53-7503
■イオシス：〒556 大阪市浪速区日本橋5-14-13 ☎06-631-6695
■ユニオンコンピューターネットワーク：〒556 大阪市浪速区日本橋4-15-23 ☎06-644-0554
■ワンダーボックス：〒984 宮城県仙台市若林区南材木町34 ☎022-227-4681

パソコン
周辺機器
買取強化宣言
パソコンならどんなに古くても
現金買取します

遊基パソコン館は

商品単位で査定しますので売りたい部品だけ買取ができます
買取価格は当店オリジナル査定+オークション基準価格でだしますので高価買取可能です
すべて現金にて決済しますので安心です
買取合計金額が5万円以上なら無料出張買取もやってます(どんな山奥でも栃木県内ならOK)
通常使用の多少のキズ、汚れ、ほこりはマイナス査定にはなりません
(たばこのヤニ・金属部の多量のサビはマイナス査定になりますが買取可能です)

専門店だからできる他店に負けない買取価格をご期待下さい

大量買い付けにより

常時中古品大量在庫有

お問い合わせは 買取対象商品／パソコン本体・関連周辺機器・パソコン関連書籍・その他関連商品

遊基パソコン館
栃木県宇都宮市鶴田町2765-4 DENSHOビル2F

TEL 028-635-1351
FAX 028-636-3941
月曜定休 AM10:00－PM7:00
栃木街道沿い県立博物館南

インフォメーション・キャッチ・アップ

Information Catch Up

今月の注目 CatchUP!

CD-ROMを丸ごとハードディスクに圧縮収納できる!

●ソース 携速95

『携速(けいそく)95』(価格11,800円)は，CD-ROMや音楽CDをハードディスクに保存できるツールです。CDに収録されているデータを，最高80%の圧縮率で圧縮して保存します。ただしオーディオ部分は圧縮されないので注意してください。

一度ハードディスクに保存したCDは，面倒なドライブへの出し入れなしに，いつでもハードディスクから起動できるようになります。ノート・パソコンなら，外付けCD-ROMドライブを用意する必要もなくなり，持ち運びも軽快になるでしょう。

また，ハードディスクから直接データを読み込むため，これまでのCD-ROMドライブよりもアクセスが高速になるという利点もあります。ハードディスクのデータ読み込み速度は，標準速CD-ROMドライブの約50倍。最高で50倍速相当のアクセスができます。

さらに，連装式のCD-ROMドライブではできなかった，複数CD-ROMソフトの同時立ち上げが可能になります。音楽CDを再生しながらCD-ROM辞書で単語を検索するなど，今までにない快適な環境が実現しました。

■問い合わせ先

株式会社ソース ☎03-3551-5900

■ホームページ http://www.source.co.jp/

一体型パソコン

液晶ディスプレイを採用した一体型デスクトップ・モデル

●日立製作所 FLORA Prius 310 (フローラ プリウス)

FLORA Priusシリーズに，発色の鮮やかな液晶ディスプレイと一体になった新型モデルが登場しました。

新たに加わった『FLORA Prius 310』(オープン価格)は，本体と液晶ディスプレイを一体にしたスリム・デスクトップ型。液晶ディスプレイは，電界のひねりかたを変えた独自駆動方式により，上下左右140度の広視野角を実現。斜めからでも画面表示をくっきりと確認できます。CPUにMMX対応Pentium(ペンティアム)-200MHzもしくは166MHzを搭載。32MBのメインメモリ，3.2GBのHDD，20倍速CD-ROMドライブを標準装備しています。

通信機能として，K56frex方式の56kbps高速FAXモデムを内蔵。また，最新のWWWブラウザ『インターネット エクスプローラ4.0』や，ホームページのアドレスを約2,300件登録してある『使手帳』などが導入されており，インターネットが快適に楽しめるようになっています。さらに，10分間以内なら何回でも無料でアクセスできる，日立インターネット・サービス「netSpace」の体験アクセス・サービスも用意されています。

本体は，Microsoft社が提唱しているハードウエア仕様「PC97ハードウエア・デザイン・ガイド」に準拠しており，この春に登場が予定されいる基本ソフト『Windows98』にも対応可能。最新の基本ソフトへの更新がすぐにできるようになっています。

従来のデスクトップ型とくらべ，設置スペースが1／2になった他，消費電力は1／2.5，重さも1／2.5になるなど，あらゆる面でコンパクト化を実現。デスク上を広く使いたいという人に，ピッタリのパソコンです。

■問い合わせ先

FLORA安心コールセンター ☎0120-8855-96

■ホームページ

http://FLORAcity.hitachi.co.jp/

FLORA Prius 310の主なモデルと仕様

型名	310H16E	310ST20E
CPU	MMX対応Pentium-166MHz	MMX対応Pentium-200MHz
キャッシュ(2次)	32KB (512KB)	
メモリ(最大)	32MB (256MB)	
ビデオ(メモリ)	ATI 3D RAGE LT (2MB)	
HDD	3.2GB	
FDD	3.5インチ×1 (3モード対応)	
CD-ROMドライブ	20倍速	
ディスプレイ	12.1インチHi-Addressing STN液晶	13.3インチスーパーTFT液晶
サウンド	Sound BlasterPro互換，3Dサウンド対応	
モデム	データ部：56,000bps (k56frex) ／FAX部：14,400bps	
拡張スロット(空き)	PCI／ISA×1 (0)	
外形寸法／重量	347×190×374mm／約8.2kg	385×190×399mm／約9.5kg
備考	Windows95，インターネット エクスプローラ4.0などが導入済み	

ノート・パソコン DSTN液晶ディスプレイ搭載で低価格を実現

●日本ゲートウェイ2000　Gateway Solo 2300 166SE-D

日本ゲートウェイ2000から，マルチメディア機能に優れたノート・パソコン『Gateway Solo 2300 166SE-D』(価格269,800円) が発売されました。Gateway Solo 2300 166SE-Dは，CPUにMMX対応Pentium-166MHzを搭載。メインメモリは標準で16MBですが，最大192MBまで増設が可能です。

搭載している液晶ディスプレイは，12.1インチのDSTN液晶方式。最大800×600ドット／65,536色表示に対応しています。液晶ディスプレイをDSTN液晶にすることで，同社のノート・ブック・シリーズでは最も低い価格を実現しました。その他では2モード（1.44MB／720KB）対応のFDDや，2.1GBの大容量HDD，平均10倍速のCD-ROMドライブを標準装備しています。

また，ソフトウエア・シンセ「YAMAHA OPL-3A」や内臓スピーカも備えるなど，マルチメディア機能が強化されている点にも注目です。

また，NTSCコネクタでTVやプロジェクタに接続できるので，ゲームを臨場感いっぱいの大画面でもプレイできます。バッテリはリチウムイオン・バッテリを採用。一つのバッテリで，平均3.5時間の使用が可能となっています。

携帯用のノート・パソコンとしてだけでなく，省スペースのデスクトップ・パソコンとしても使え，ビジネスからホビーユースまで幅広いニーズに対応。低価格ながらマルチメディア環境を確保するなど，現在のニーズをがっちりつかんだパソコンといえるでしょう。

■問い合わせ先
日本ゲートウェイ2000株式会社　☎0120-54-2000
■ホームページ
http://www.gw2k.co.jp/

Gateway Solo 2300 166SE-Dの主な仕様	
CPU	MMX対応Pentium-166MHz
キャッシュ（2次）	32KB（256kB）
メモリ（最大）	16MB（192MB）
ビデオ（メモリ）	NMG4（2MB）
HDD	2.1GB
FDD	3.5インチ×1（2モード対応）
CD-ROMドライブ	10倍速
ディスプレイ	12.1インチDSTN液晶
サウンド	OPL3-SA SB互換（ソフトウエア・シンセ），ステレオ・スピーカ内蔵
PCカード・スロット	TypeⅡ×2（TypeⅢ×1としても使用可能）
外形寸法／重量	291×233×47.5mm／約3.1kg
バッテリ駆動時間	約3.5時間
備考	NTSC出力端子装備

DVD-RAMドライブ PDディスクの読み書きもできるマルチ・フォーマット対応

●パナソニック　LF-D100J

DVD-RAM規格（Ver1.0）に準拠したDVD-RAMドライブ『LF-D100J』(価格100,000円) が，パナソニックから1月20日に発売されます。DVD-RAMは，最大両面で5.2GBという記憶容量を持つ記憶メディア。LF-D100Jは，そのDVD-RAMへの書き込み，読みだしを可能にした光ディスク・ドライブです。新開発2レーザー2レンズ切換方式の光ヘッドと，高速信号処理LSIを採用することで，DVD-RAMの他にも，CD-ROMやDVD-ROM，PDなどの主要なディスクを，1台のドライブで扱うことができます。

デジタル信号処理の高速化により，DVD-ROMのデータ転送レートは最大2倍速，CD-ROMでは最大20倍速という高速処理が可能となっています。

また，新開発の“フロントエンドローディング方式”を採用。DVD-RAMやPDなど，カートリッジに収められたディスクとCD-ROMなど，タイプのちがうメディアをスムーズに取り扱うことができます。

またLF-D100Jの設置では，水平／垂直置きの両方に対応。パソコンに増設するときにも，設置に悩むことはありません。

MPEG1画像圧縮／編集ソフトと，2.6GBのDVD-RAMディスク『LM-DB26J』(価格2,500円) などが付属しており，すぐにでもDVD-RAMの特徴を生かした利用が可能。パソコンで動画編集を楽しんでいる人や，保存しているデータをまとめたい人は楽しみな新製品といえるでしょう。

■問い合わせ先
光ディスク事業部　営業二部営業企画課
☎06-906-2329
■ホームページ
http://www.panasonic.co.jp/

LF-D100Jの主な仕様		
対応ディスク		
	記録／再生	DVD-RAM，PD
	再生専用（主なメディア）	DVD-ROM，CD-DA，CD-ROM，Photo CD（マルチセッション対応），VideoCD，CD-R，CD-RW
連続データ転送速度		DVD（2倍速）／CD（最大20倍速）
バッファ容量		2MB
インターフェース		SCSI-2（外付け：ハーフピッチ50ピン）
外形寸法／重量		158×58×317mm／2.5kg
備考		ドライバ，MPEG1ファイル編集ソフト，DVD-RAM（2.6GB）1枚が付属

デジタルスチルカメラ

世界最小・最軽量を誇る手のひらサイズのデジカメ

●パナソニック LK-RQ1Z

COOLSHOTⅡ（クールショット）『LK-RQ1Z』（価格54,800円）は，本体サイズ91×60×31.5mm，重量約142gという，手のひらサイズのデジタル・スチルカメラです。1.8インチカラーTFT液晶モニタと光学ファインダを装備。液晶モニタをオフにして被写体を確認できるので，バッテリの節約が図れます。記録媒体にはコンパクト・フラッシュ・カードを採用。付属のアダプタを使えば，PCカード・スロットを使って画像データが取り込めます。

画質優先のファイン・モードや，メモ代わりに利用できるノーマル・モード，デジタル2倍ズーム撮影モードなど，被写体に応じた撮影モードが選べる他，一度に9枚の画像が見られるマルチ再生も備えるなど，撮影／再生に便利な機能が用意されています。

■問い合わせ先
カスタマーサポートセンター ☎03-3834-2921
■ホームページ
http://www.panasonic.co.jp/

デジタルビデオプリンタ

DV入力端子を装備した業界初のデジタル・ビデオ・プリンタ

●ビクター GV-DT1

ビクターの『GV-DT1』（価格79,800円）は，同社のデジタル・ビデオカメラ『GR-DVL』などに装備されているDV出力端子からデジタル画像を転送させて印刷できる，デジタル・ビデオ・プリンタです。

赤外線通信（IrDA）の新規格『IrTran-P』にも対応しており，同規格のデジタル・ビデオカメラからワイヤレスで画像データの転送が可能。また288dpi相当の高解像度印刷により，キメ細やかなプリントを実現しています。

またこのGV-DT1をとおして，パソコンへの画像転送もできるようになっています。取り込んだ画像は，ハガキやホームページなどに利用しましょう。

■問い合わせ先
日本ビクター株式会社 お客様ご相談センター
☎03-5684-9311
■ホームページ
http://www.jvc-victor.co.jp/

MPEGカメラ

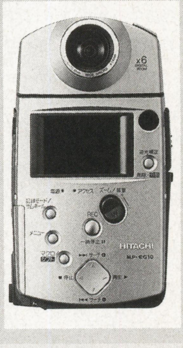
他のビデオカメラからの取り込みもできる！

●日立製作所 MP-EG10

日立製作所は，同社のMPEGカメラ『MP-EG1』の上位機種『MP-EG10』（価格158,000円）を発売しました。MP-EG10は，撮影した画像をMPEG1データに変換して記録します。記録メディアとして，PCカード（TypeⅢ）タイプのHDDを採用。260MBのPCカード使用時で，静止画なら約3,000枚，動画でも最長で約27分の記録が可能です。

画像を保存したPCカードを，カード・スロットなどでパソコンに接続すれば，そのままパソコンで編集が可能。撮影した画像を，インターネットや電子メールでやりとりできます。まさに，MPEGカメラだけの能力といえるでしょう。さらに，別のビデオカメラから映像を取り込み，MPEGデータに変換できるなど，これまでの映像をパソコンで利用する機能も備えています。

■問い合わせ先
MPEGインフォメーションセンター 0120-147-226
■ホームページ
http://mpeg.hitachi.co.jp/planet/



フルカラープリンタ

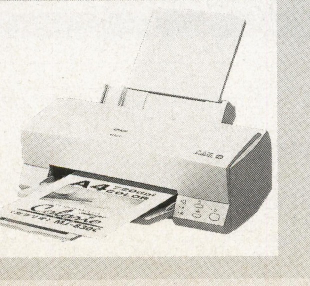
ディズニー・キャラクターで手紙を楽しくしよう！

●エプソン MJ-830C Special2／MJ-510C Special2

エプソンの定番プリンタであるカラリオ・シリーズの『MJ-830C』に，ディズニー・インタラクティブの最新版CD-ROMソフト『ミッキーのはがきスタジオ』がついたスペシャル・モデル『MJ-830C Special2』（価格44,000円）が登場しました。ディズニー・キャラクターのイラストや，3種類のディズニー・オリジナル・フォントが楽しめます。

また，データベース機能では，98年2月に変更される7けたの新郵便番号にも対応。なお，コスト・パフォーマンスに優れた『MJ-510C Special2』（価格34,000円）も同時発売となっています。

■問い合わせ先
エプソン購入ガイド・インフォメーション
☎0424-99-7111
■ホームページ http://www.epson.co.jp/



MOドライブ

流線形の外付けドライブにNEWカラーモデルが追加

●オリンパス 230MO TURBO WHITE（ターボホワイト）

曲面を基調としたデザインが好評なオリンパスのMOドライブ『230MO TURBO BLACK』に，ホワイト・カラー・バージョンの新モデル『230MO TURBO WHITE』（価格49,800円）が追加されました。

230MO TURBO WHITEは，ディスク回転数4,200rpm，データ転送速度1.72MB／秒，平均シークタイム27m秒という高速アクセスを実現した高性能MOドライブ。256KBのキャッシュ容量を最大限使い切ることにで，1MBキャッシュと同様の性能を引きだしています。

また，本体重量700gという超軽量を実現。縦置き，横置きが可能なため，設置にも不自由しません。また低消費電力設計で冷却ファンが不要なため，うるさいモーター音がないことも魅力です。

■問い合わせ先 オリンパス光学工業株式会社
カスタマーサポートセンター ☎0426-42-7499
■ホームページ http://www.olympus.co.jp/LineUp/Mo/mo.html

サウンド・カード

全方位360度の立体音場を実現するサウンド・カード

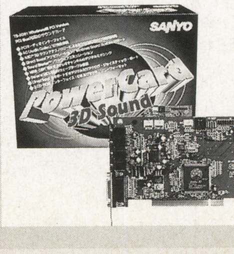
●サンヨー TB-3DS1

サンヨーから，発売された『TB-3DS1』（価格29,800円）は，3Dサウンド・テクノロジを採用し，上下左右360度の立体音響を実現した3Dサウンド・カード。

接続にはPCIバスを使用。ISAバスにくらべ，約17倍の転送速度を持つため，サウンド・カード側で音声合成することが可能。音声処理の高速化と，パソコンへの負荷の軽減に成功しています。

音源は，リバースとコーラスを含むGeneral MIDI準拠のウェーブ・テーブル音源。各チャンネルは独立して再生されるため，個々にピッチやボリュームなどを制御することができます。

■問い合わせ先
三洋テクノ・サウンド株式会社 事業開発室
☎0720-70-6290
■ホームページ
http://www.sanyo.co.jp/



デジタルスチルカメラ

光学3倍ズームを搭載した新モデル！

●リコー　リコーDC-3Z

『リコーDC-3Z』(価格68,800円)は，同社が昨年7月に発売したリコーDC-3の上位機種。35mmフィルム換算で，45～135mmの光学ズームを搭載。ズームでもキレイな画像で記録できます。35万画素の全画素読みだし正方画素CCDを採用し，画像サイズは640×480ドットとなっています。記録メディアには，超小型で薄型のスマートメディアを採用。付属の4MBカードで，最大99枚の画像を記録できます。

オート・フォーカスをはじめ，露出補正やホワイト・バランス（屋外／蛍光燈／白熱灯）にもオート調整機能があり，初心者でも美しい画像で撮影できます。撮影した画像は，1.8インチTFT液晶モニタで確認も可能。

■問い合わせ先
株式会社リコー　パーソナル事業部
☎03-5479-2937
■ホームページ
http://www.ricoh.co.jp/

ツール集

圧縮／解凍，画像変換などがそろったツール集

●ソース　スグレモ98

『スグレモ98』(価格9,800円)は，パソコン上で発生するムダな労力やコストを省いてくれる，高機能デスクトップ・ツール集です。

◆マルチ圧縮&解凍ツール
LZHやZIPをはじめ，国内外の圧縮データのほぼ全形式に対応。Wordで作った100KBの文章も，ZIP形式で圧縮すれば14KBまで小さくなります。

◆ファイル分割・復元ツール
フロッピーディスクでは収まらないけど，MOでは逆に容量が余りすぎてしまう。そんなデータを数枚のフロッピーディスクに分割して保存できるツールです。分割したファイルをダブル・クリックするだけで，簡単に元のデータに復元してくれます。

◆画像変換パワー・ツール
さまざまな画像フォーマットに対応し，複数ファイルの一括変換にも対応しています。

◆ディスク・クローン・ツール
フロッピーディスクが持っている全情報を丸ごとハードディスクにコピーします。この他，便利なツールが計7種類用意されています。

■問い合わせ先
株式会社ソース　☎03-3551-5900
■ホームページ　http://www.source.co.jp/

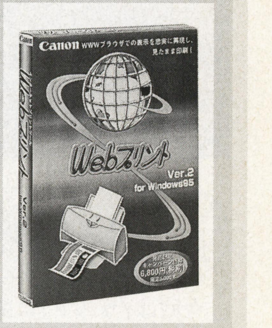
プリント・ソフト

Webページをレイアウトそのままに印刷！

●キヤノン Webプリント for Windows95 Ver.2

キヤノンは，インターネットにおけるWebページをそのまま印刷できるツール『Webプリント for Windows95 Ver.2』(価格6,800円)を，発売しました。

このソフトは，プリント・ツール「Webプリント」と，オート・パイロット・ツール「NetWalk」の二つで構成されています。「Webプリント」は，JavaアプレットやShockWaveなどの動画データも含め，WWWブラウザでの表示を忠実に印刷することが可能。今までむずかしかった，動画やフレームを用いたものでも印刷してくれます。「NetWalk」との連携すれば，通信コストの削減や作業効率のアップも可能。更新の早いWebページを紙で保存するのに，最適なツールといえるでしょう。



■問い合わせ先
キヤノン販売株式会社
ソフトウエア企画部
☎043-211-9160
■ホームページ
http://www.canon-sales.co.jp/

インターネットユーティリティソフト

インターネットの接続状況をチェック

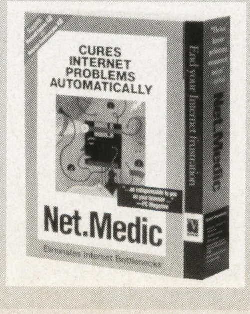
●システムソフト Net.Medic V.1.2

インターネットの接続中に，「遅い」と感じたことはありませんか。『Net.Medic V.1.2（日本語マニュアル付き）』(価格8,800円)は，そんなトラブルの原因を突き止め，解決策を見つけるためのソフトです。接続状況をリアルタイムでチェックすることで，プロバイダの状況を調べることが可能。Webサイトへのアクセス失敗状況，表示までの所要時間などが確認できます。

問題のあるWebサイトやプロバイダに対し，ユーザーが遭遇した状況を電子メール・レポートとして自動作成，送付する機能も備えています。

月ごとや時間別の接続状況などをチェックして，どの時間帯がアクセスしやすいのか調べれば，接続料金を節約できそうですね。

■問い合わせ先
株式会社システムソフト
インフォメーションセンター
☎092-752-5264
■ホームページ
http://www.systemsoft.co.jp/



TVチューナカード

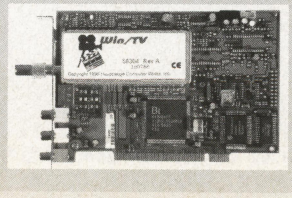
ケーブルTVにも対応したTVチューナー付キャプチャーカード

●ネットジャパン Win／TV-PCI日本語版

ネットジャパンは，PCIバス対応のキャプチャ・カード『Win/TV-PCI日本語版』(価格29,000円)を発売しました。Win/TV-PCI日本語版は，ケーブル・テレビにも対応した計125チャンネルのTVチューナを搭載。パソコンに接続することで，パソコン上のウィンドウ表示でTVを楽しめるようになります。

付属ソフトの「スナップ・ショット・ソフト」を使用すれば，最大1,600×1,200ドットで画像を取り込め，TIFF，JPEG，BMP，GIFなどの形式で保存が可能。また，別の付属ソフト「画像キャプチャ・ソフト」を使えば，TVやSビデオ端子からavi形式で動画を取り込むこともできます。その他にも，文字放送を楽しむためのソフト「TT News」などが付属しています。

■問い合わせ先
株式会社ネットジャパン　☎03-5296-1233
■ホームページ　http://www.netjapan.com/



非常用バックアップ電源

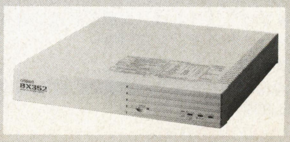
瞬時の高電圧からパソコンや周辺機器を守る

●オムロン　BX352

落雷時など，瞬間的に発生する高電圧のことを「サージ」といいます。『BX352』(価格24,800円)は，このサージからパソコンや周辺機器を守る機能を備えた，新しいバックアップ電源です。サージは，通信回線をとおしてFAXモデムやターミナル・アダプタに侵入し，最悪機器の破損を引き起こします。BX352は“通信回線サージ抑制機能”により，侵入しようとするこのサージ・ノイズからコンピュータ機器を保護するのです。

本体サイズは，285×287×45mmと薄型。付属のスタンドを使用して，縦置きに設置すれば，場所も節約できます。また，自動シャット・ダウンソフト「RUPS」を標準添付。万一の電源トラブル時にも，動作中のアプリケーションを自動セーブするなど，データ破損を自動的に回避してくれます。

■問い合わせ先　オムロン株式会社　専用機器統轄事業部　周辺機器事業部　営業部
東京☎045-411-7223　大阪☎06-282-2672
■ホームページ
http://www.omron-ped.com/



ベーマガ・ホームページ制作者がキミに教える！

めざせ！ホームページ開設

教えて やまかん先生

講義その10 リストで見やすい表示を考える

TEXT BY 山崎 寛（やまかん） 知る人ぞ知るベーマガ・ホームページ（http://www.iijnet.or.jp/jolls/bm/）制作者

HTMLという言語を使って，ホームページを作ろうというこのコーナー。今回は表に続く見やすい表示の第2弾として，「リスト」に関するタグを紹介したいと思います。より見やすいページ構成を目標としている人は，ぜひ参考にしてください。

この記事で紹介しているリストを『メモ帳』などで入力し，拡張子を“○○.htm”として保存すれば，『インターネット エクスプローラ』や『ネットスケープ ナビゲータ』などのWWWブラウザで，ホームページとして見ることができます。

「リスト」って何だ？

今回は「リスト」に関するタグを紹介するのですが，このリストって何でしょうか？　ベーマガ読者ならば，リストと聞いて思い浮かべるのはプログラム・リストでしょう。

しかしHTMLでいうリストとは，内容を単に並べて表示することを指します。リストタグは，表示方法によって大きく3種類に分けることができるので，まずは一番簡単な表示方法から紹介していきましょう。

リスト表示する場合，まずリストとして表示したい内容すべてを，<UL>～</UL>で囲み，項目の先頭にしたい文の最初に<LI>をつけます。

この記述を加えたのが**リスト1**で，これをWWWブラウザで表示させると**第1図**のようになります。

<LI>をつけたところで改行され，黒丸“・”がそれぞれの内容の先頭に表示されているのがわかると思います。これが一番単純なリストです。項目を箇条書きで表示したいときに便利ですね。

番号つきのリストも作成できる

つぎに，黒丸のかわりに番号をつけたリストを作ってみます。今度は，先ほどの<UL>～</UL>に代わって，<OL>～</OL>を使って記述します。**リスト2**を表示させると，項目の先頭に1から順番に番号が表示されていますね（**第2図**）。これなら，内容の表示順序を入れ替えても自動的に番号をふってくれるので，作業も少なくて済みます。

この番号は，何も指定しないとアラビア数字で1から順に番号が付きますが，<OL TYPE="A">といった記述を加えることで，任意に変更できるようになっています。指定によってどう表示が変わるかは，**第1表**で確認してください。

また，最初の番号は<OL START=3>などとすることで，番号の途中からはじめることも可能です。これらの指定をした例が**リスト3**です。実際の表示は**第3図**になります。

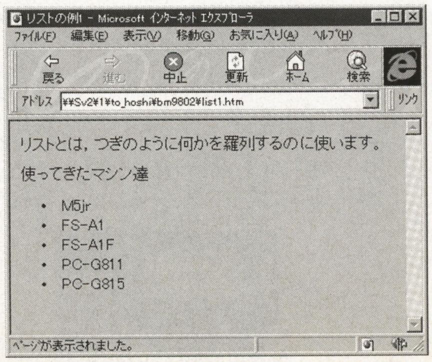
<OL>～</OL>は，操作手順など，順番に何かを説明する際に利用するといいでしょう。

《リスト1》単純なリスト表示の例

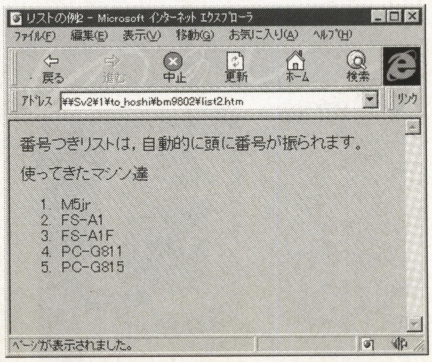
```
<HTML><HEAD><TITLE>リストの例1</TITLE></HEAD>
<BODY>
リストとは，つぎのように何かを羅列するのに使います。
<P>
使ってきたマシン達<BR>
<UL>
<LI>M5jr<LI>FS-A1<LI>FS-A1F<LI>PC-G811<LI>PC-G815
</UL>
</BODY></HTML>
```

《リスト2》番号つきリストの例

```
<HTML><HEAD><TITLE>リストの例2</TITLE></HEAD>
<BODY>
番号つきリストは，自動的に頭に番号が振られます。<P>
使ってきたマシン達<BR>
<OL>
<LI>M5jr<LI>FS-A1<LI>FS-A1F<LI>PC-G811<LI>PC-G815
</OL>
</BODY></HTML>
```



《第1図》リスト1の表示結果。表示内容の先頭に黒丸がつき，自動的に改行している



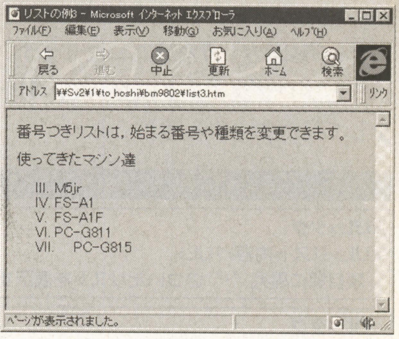
《第2図》リスト2の表示結果。1から順番に+1された値が付いている

《第1表》TYPE指定とその表示

指定	表示	表示例
（初期設定）	アラビア数字	1.2.3.4.
TYPE="A"	大文字アルファベット	A.B.C.D.
TYPE="a"	小文字アルファベット	a.b.c.d.
TYPE="I"	大文字ギリシャ数字	I.II.III.IV.
TYPE="i"	小文字ギリシャ数字	i.ii.iii.iv.

《リスト3》TYPE指定，START指定をした番号付きリスト

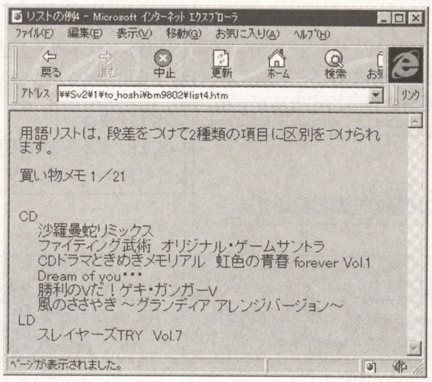
```
<HTML><HEAD><TITLE>リストの例3</TITLE></HEAD>
<BODY>
番号つきリストは，はじまる番号や種類を変更できます。<P>
使ってきたマシン達<BR>
<OL START=3 TYPE="I">
<LI>M5jr<LI>FS-A1<LI>FS-A1F<LI>PC-G811<LI>PC-G815
</OL>
</BODY></HTML>
```



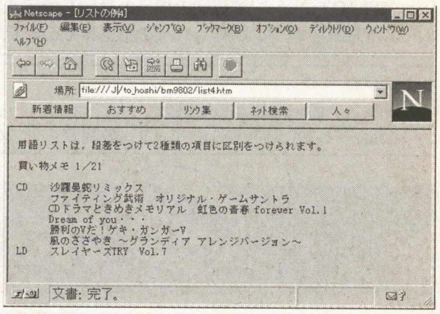
《第3図》リスト3の例。Ⅲを最初の数字に，ギリシャ数字で番号が付けられている

《リスト4》用語リストの例

```
<HTML><HEAD><TITLE>リストの例4</TITLE></HEAD>
<BODY>
用語リストは，段差をつけて2種類の項目に区別をつけられます。<P>
買い物メモ 1／21<BR>
<DL>
<DT>CD<DD>沙羅曼蛇リミックス
<DD>ファイティング武術　オリジナル・ゲームサントラ
<DD>CDドラマときめきメモリアル　虹色の青春 forever Vol.1
<DD>Dream of you・・・
<DD>勝利のVだ！ゲキ・ガンガーV
<DD>風のささやき ～グランディア アレンジバージョン～
<DT>LD
<DD>スレイヤーズTRY　Vol.7</DL>
</BODY></HTML>
```



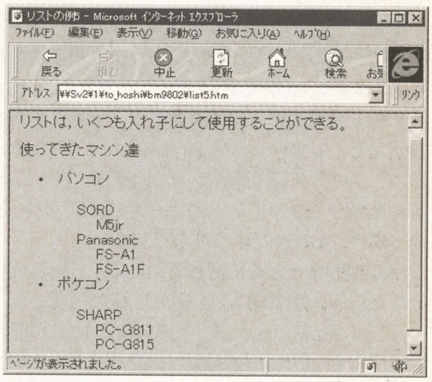
《第4図》リスト4を表示したところ。用語解説の他にも，カテゴリ別に分けて表示するのに便利



《第5図》ネットスケープ ナビゲータでは，COMPACTの指定で用語と定義の間の改行をなくすことができる

《リスト5》リストの中にリストを入れた例

```
<HTML><HEAD><TITLE>リストの例5</TITLE></HEAD>
<BODY>
リストは，いくつも入れ子にして使用することができる。<P>
使ってきたマシン達<BR>
<UL>
<LI>パソコン
<DL>
<DT>SORD<DD>M5jr
<DT>Panasonic<DD>FS-A1<DD>FS-A1F
</DL>
<LI>ポケコン
<DL><DT>SHARP<DD>PC-G811<DD>PC-G815</DL>
</UL>
</BODY></HTML>
```



《第6図》リスト5の表示結果。リストの中にリストを入れると，字下げが行なわれる

用語解説にリスト表示を利用する

三つ目に，用語解説用のリストを作ってみます。「用語解説」といわれてもちょっと内容がピンときませんが，「用語」と「定義」という，2種類の項目で表されるリストです。

要は二つのことなる内容を，段差をつけて区別できるようにするリストのことです。

このようなリストを作るには，<DL>～</DL>の間に，<DT>を用語，<DD>を解説文章の先頭に付けて記述します。

用語リストとして作成したリスト4を表示したところが第4図です。あるカテゴリに対し，それに分類されるモノを列挙するような使いかたをしてみました。

またネットスケープ ナビゲータでは，<DL>タグに“COMPACT”という単語を加えることで，第5図のように改行を減らすこともできます。

リストはいくつも重ねて使える

これら三つのリスト表示は，重ねて使うことができます。たとえばリスト5のように，リストの中にさらに他のリスト表示をすっぽりと入れてしまうことができるのです。

リストの中にリストを入れ

ホームページ作成お役立ちツール

ホームページ上でアニメーションを実現

Macromedia（マクロメディア） Flash2J（フラッシュ）

価格39,800円

『Macromedia Flash2J（以下Flashと略）』（価格39,800円）は，ドロー機能とアニメーション機能を兼ね備えた，マルチメディア・オーサリング・ソフトです。Flashを使えば，ホームページにアニメーションを加えたり，マウス・カーソルをかざしたり押したりすると反応する，インタラクティブなボタンを作成することができます。

Flashで作成したデータを楽しむには，『Shockwave（ショックウェーブ） Flashプレイヤー』と呼ばれるプラグインをWWWブラウザに追加するだけでOK！　プラグインはMacromediaのホームページで無料配布中なので，興味のある人はぜひ導入してください。

■問い合わせ先
マクロメディア株式会社
☎ 03-5563-1980
■ホームページ
http://www-asia.macromedia.com/jp/

ると，第6図のような感じになります。ちょうどプログラミングにおいて，字下げをして見やすくする感じです。

用語の解説や，それぞれのゲームにコメントを付けるような場合には，表よりもリストのほうが使いやすいかもしれません。

リストタグを活用して，見やすい表示をこころがけましょう。

●今回のタグのまとめ

<UL>タグ
<UL>リスト内容</UL>
項目頭に黒丸“・”のついたリストを表示する

<OL>タグ
<OL START=○○ TYPE=□□>リスト内容</OL>
番号付きのリストを表示する。
“START=○○”で最初の項目の番号を指定することができる。
“TYPE=□□”に1, A, a, I, iを記述することで,番号の表示設定を変更可能。

<LI>タグ
<LI>リストの一項目として区分
<UL>～</UL>や<OL>～</OL>の間で，一つの項目の先頭に記述する。

<DL>タグ
<DL COMPACT>～</DL>
用語リストを表示する。COMPACTをつけることで，改行を減らしてリストを小さくすることが可能。<DT>タグ，<DD>タグとセットで使われる。

<DT>タグ
<DT>リストの一項目
<DL>～</DL>タグの間に記述して，用語リストの左側の項目を表示。

<DD>タグ
<DD>リストの一項目
<DL>～</DL>タグの間に記述して，用語リストの右側の項目を表示。

神奈川のりこの ホームページに夢中

夢中その4　年賀状作成の落とし穴

4回目なのですー！　パチパチパチパチ。妙にはりきっちゃってる神奈川です。

冬ということで，年賀状やクリスマス・カード，パーティの招待状作りなどに，パソコンを大いに利用されたことと思いますが，神奈川もいろいろ作りましたですよ，はい。

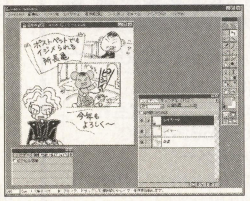
そこで今回のテーマは画像作り。私はスキャナで下書きを取り込んで，レタッチ・ソフト『Adobe Photoshop（アドビ フォトショップ）』で色をつけ，プリンタで印刷してるんですが，やってみたところ，な，なんと色がでない！？　カラーのインク・カートリッジ部分がぶっ壊れてしまったようなんですねー。

保証期間はとっくに過ぎていたので，製造元に問い合わせてみたところ，修理費に10,000円もかかるというではないか。

「ちょっと待てよ。プリンタ自体24,000円やのに，部品だけで何でそんなに払わなあかんねん！」といいたいところを我慢して電話を切った（言ったところで値下がりしないと思ったから…）。

というわけで，印刷したイラストに一生懸命マーカーで色をつけました（我ながら哀れ…）。みなさんもプリンタの故障には十分注意しましょう。じゃなくてっ！　今回は画像作りについて書くのであった。と，思ったらもうスペースがない！？　というわけで，作業のしかたは漫画のほうに描くことにしよう（行きあたりばったりな私）。

Adobe Photoshopとは？



写真やイラストなどを自由に加工できるフォト・レタッチ・ソフト。価格は155,000円とかなり高価ながら，多くの便利な機能を備えており人気の高い製品です。

作者紹介　神奈川のりこ

漫画の中で晴れ着姿を披露した神奈川さん。ホームページでは，年賀状代わりのイラストが用意されています。興味のある人はいますぐアクセスしてみましょう！

プログラマー&クリエイターへの登竜門

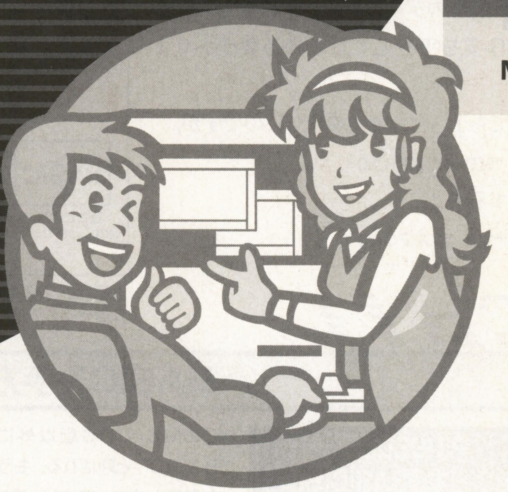
BMプログラミング講座&特選投稿プログラムコーナー

Windows
FM TOWNS
MSX/2/2+/turboR
PC-8801mkⅡSR
PC-9801
X68000
FX-890P
PC-E500
DOS/V
Macintosh

本コーナーは，さまざまな機種に対応したプログラム言語のプログラミング学習と創作をテーマに，各言語の講座と投稿作品で成り立っています。これから，プロのプログラマーやクリエイターを目指すみなさんにとっても役立つ情報が満載です。手近にあるパソコンに入力して，お楽しみください。

それぞれの記事にはプログラムを作成するときの注意点や改造方法などが紹介されています。また，投稿ページでは，“CHECKER FLAG”というコラムがあり，デバッグ博士ことDr.Dがそれぞれのプログラムに対し批評を加えています。自分でプログラムを作ったり，これから投稿しようとしている人にとっては，とても参考になるでしょう。

ここに掲載されているプログラムは，ベーマガ・ホームページからもダウンロードできます。
URL=http://www.iijnet.or.jp/jolls/bm/



キミの創ったホームページ・データの募集開始！
内容・テクニック・ＨＴＭＬのソース・アドレス等紹介します。ふるって参加してください。

プログラム投稿者へのお願い

自分の作ったプログラムを投稿しようという人はつぎのきまりを守って応募してください。

①プログラム（作品）ファイル②プログラムの説明，住所・氏名・年令・職業（学校名）・電話番号（連絡のつく時間も）を書いた原稿のテキスト・ファイルをフロッピーディスクにセーブし（プリンタで打ち出した原稿も同封のこと），お送りください。

プログラムの説明には，①内容②使いかた・遊びかた③操作方法④プログラムのしくみ（変数表やフローチャートも）⑤プログラムの具体的入力方法，注意点⑥改造のアドバイス，作ったとき苦労した点⑦使用機種名⑧言語（バージョン，モードなども）などを書きます。

注1）プログラムは必ずチェックし，ミスを防ぐために2～3本入れてもらえば安心です。

注2）プログラムの説明は，テキスト・ファイルをフロッピーディスクにセーブし，念のためプリンタで打ち出したものも同封することが基本ですが，手書き原稿でも受け付けます。その際，できるだけていねいに，マス目のある用紙を使用してください。

注3）フロッピーディスクのラベル，封筒の裏面にも対応機種，言語，プログラム名（ファイル名も），原稿ファイル名，住所，氏名，電話番号を必ず記入してください。

内容はオリジナルのもので，未発表のものに限ります。もし，参考にした記事や本がありましたら，書名，号数，記事名，筆者名，記事のタイトルなども明記しておいてください。

お送りいただいたディスクはお返しできませんので，あらかじめバックアップをとっておいてください。

掲載されたプログラムに対しては，規定の原稿料をお支払いし，掲載誌をお送りいたします。

編集部

★本誌とじ込みの愛読者カードについている応募カードも忘れずに同封してください。
あて先：〒141-8715 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社マイコンBASICマガジン「特選プログラムコーナー」係（実用，ミュージック・プログラムなどはっきりわかるように書いてください）

BASIC言語の入手方法&実行手順&疑問質問にお答えします

BASIC PROGRAM GET & RUN
（ベーシック プログラム ゲット アンド ラン）

TEXT&PROGRAMMING●山崎 寛（F-BASIC95をはじめて使う）

読者からの質問コーナー

Q PC-9800シリーズのN88-日本語BASIC(86)（DISK版）（以降DISK-BASICと略）を使っています。これで作ったプログラム中で，BGMを流したいのですが，やりかたがよくわかりません。ぜひ，くわしく教えてください。

【大分県速見郡・空穂17歳】

A ゲームなどでBGMを流すには，通常のゲームを動かす作業と，音を鳴らす作業を平行して行なう必要があります。

ここでちょっとためしてほしいのですが，

```
PLAY "MF CDEFGAB"
```

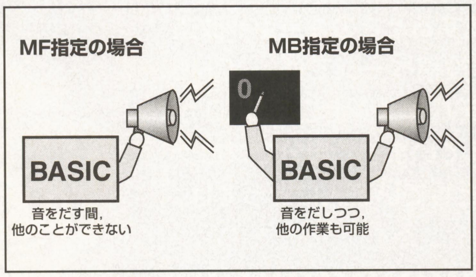
と実行するのと，

```
PLAY "MB CDEFGAB"
```

と実行するのでは，“OK”の表示がでるまでの時間がちがいますね？

つまり，前者は音を鳴らし終わるまで何もできませんが，後者は音を鳴らしつつ他の命令を実行することができるわけです（**第1図**）。

さて，音と同時に他の処理ができることはわかりましたが，PLAY文は“演奏データの繰り返しができない”という欠点があります。



《第1図》MB指定をすれば，音楽を演奏しながら他の作業もこなせるのだ！

そのため，演奏を続けているうちに，演奏データがなくなってしまいます。

これを防ぐためには，データがなくなりそうになったらつぎの演奏データを渡してやることが必要です。演奏状況をチェックするには，“STATUS PLAY”や“ON PLAY GOSUB”命令を使います。

リスト1に，BGM演奏のサンプルを示します。このプログラムでは，メインループの最後（280行）で演奏データの残りをチェックして，それが一定以下ならばPLAY文で演奏データを追加するようにしています。

これはMS-DOS版（以降DOS-BASICと略）で作成していますが，DISK-BASICでは110行をコメントのように変更すれば動作します。

Get!

BASIC入手方法

PC-9800用『N88-日本語BASIC(86)』

ここからは，PC98-NXシリーズとの混乱を避けるために，PC-9801／9821シリーズのことを『PC-9800シリーズ』と呼びます。

PC-9800シリーズ用の『N88-日本語BASIC（86）（MS-DOS版）』の種類，価格は，**第1表**のとおりです。これは，PC-9800シリーズならば，どの機種でも動作します。しかし，先日発売が開始されたPC98-NXシリーズでは動作しませんので，注意しましょう。

表には，いろいろな種類の製品がありますが，通常のプログラミングならば，コンパイラやランタイムサポートは必要ありません。

また，N88-日本語BASICには，このMS-DOS版以外に“DISK-BASIC”（ディスク ベーシック）と呼ばれる，もう一つの種類が存在します。ですが，こちらはディスクのフォーマットがMS-DOSと異なり，多少使い勝手が悪いことと，最近発売されたPC-9800シリーズでは動作しないことなどのデメリットがあります。これから購入するのであれば，MS-DOS版がおすすめできるでしょう。

購入方法としては，NECの製品を扱っているお店で注文して取り寄せることが可能です。

FM TOWNS用『F-BASIC386』

FM TOWNS用のBASICとしては，**第2表**の製品が用意されています。

このうち『F-BASIC386』コンパイラ（一括翻訳）には，インタプリタ（逐次翻訳）機能なども含まれています。予算があるならばコンパイラを購入するといいでしょう。

購入方法については，富士通製品を扱っているお店で取り寄せるか，全国にある『富士通プラザ』（秋葉原☎03-3251-1448，http://www.infoweb.or.jp/fom/plaza/index.html）などを利用するという方法があります。

また，パソコン通信ネット『NIFTY SERVE』のオンライン・ショッピングなどを利用するというのもいいでしょう（GO SACCESSなど）。

《第1表》N88-日本語BASIC(86)（MS-DOS版）のラインナップ

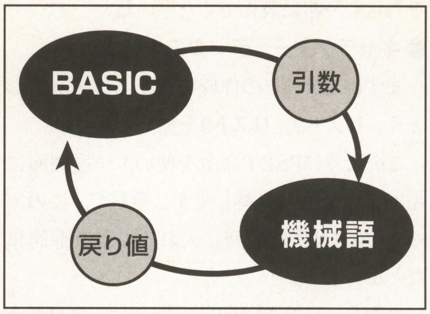
製品名	価格
N88-日本語BASIC(86)(MS-DOS版)(Ver6.2)	17,000円
N88-日本語BASIC(86)コンパイラ(Ver6.2)	47,000円
N88-日本語BASIC(86) ランタイムサポートパッケージ(Ver6.2)	15,000円
問い合わせ先（購入相談や技術的な質問）	
NECパソコンインフォメーションセンター ☎0120-60-9821	

《第2表》F-BASIC386のラインナップ

製品名	価格
F-BASIC386 V2.1インタプリタ	25,000円
F-BASIC386 V2.1コンパイラ	45,000円
問い合わせ先（購入相談や技術的な質問）	
FMインフォメーション ☎0120-89-4321	

《リスト1》BGM演奏サンプル・プログラム
（N88-日本語BASIC／DOS-BASIC用）

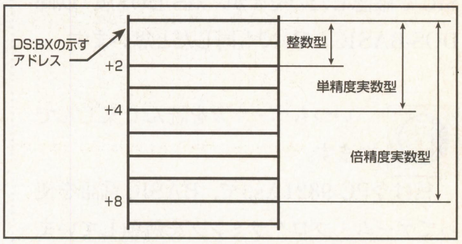
```
100 SCREEN 3:CLS 3 '画面の初期設定
110 CLEAR &H2FFF 'サウンド用にメモリを確保（DISK-
BASICの場合は110 CLEAR ,&H5FFF）
120 PLAY ALLOC 255 'サウンド・バッファを設定
130 PLAY "MB" 'チャンネル1をバック・グラウンド・モード
に設定
140 S$="CDEFGAB" '演奏データ
200 X=0:Y=200
210 LINE(0,180)-(639,180),7
220 LINE(0,220)-(639,220),7
230 PSET(X,Y),5
240 X=X+1
250 IF (INP(&HE9) AND &H40)>0 THEN Y=Y-1 ELSE
Y=Y+1
260 FOR I=0 TO 1000:NEXT I
270 IF POINT(X,Y)=7 THEN END
280 IF STATUS PLAY(0)>50 THEN GOTO 230 'サウン
ド・バッファが多く残っていたらそのままループ
290 PLAY S$ '演奏データの追加
310 GOTO 230
```



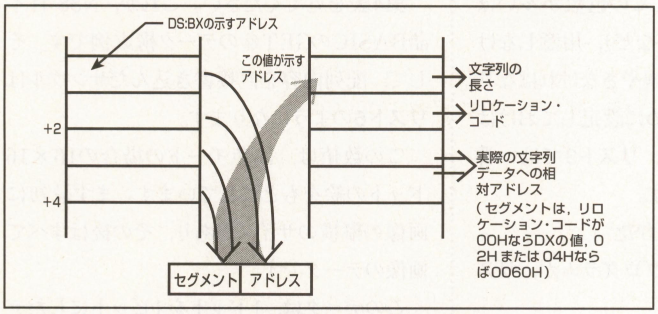
《第2図》メイン・ルーチンをBASICで作り，高速処理したい部分を機械語で作成することがよくある。そんなとき，値をやりとりすることができる

《第3表》USR関数実行時のALレジスタの内容（N88-日本語BASIC）

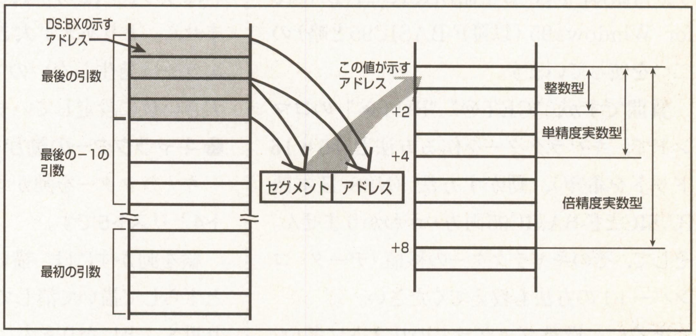
ALレジスタの値	引数の型
2	整数型
4	単精度実数型
8	倍精度実数型
3	文字列型



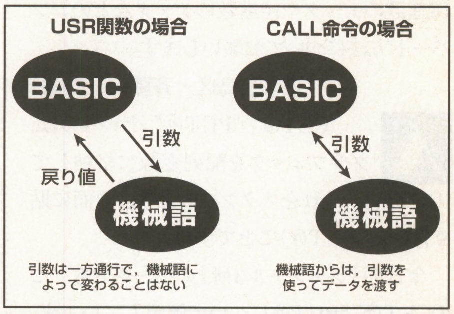
《第3図》USR関数で数値を渡す場合



《第4図》USR関数で文字列を渡す場合



《第5図》CALL文で数値を渡す場合。文字列を渡すときは，第4図と同じになる



《第6図》CALL文では，引数として使用した変数の内容が書き変わるので注意！

Q PC-9800シリーズのN88-日本語BASICで，USR関数やCALL命令を使ったプログラムを作りたいと思っています。引数を受け取るルーチンと，値を返すルーチンの書きかたがわかりません。

どのアドレス（あるいはレジスタ）を参照すればいいのか，教えてください。

【岐阜県可児市・田中貴峰16歳】

A これは，ちょっと高度な質問ですね。質問の内容は，BASICから機械語のプログラムを呼びだす場合の，変数などをやりとりする方法ということだと思います（第2図）。

BASICと機械語でデータのやりとりをするには，メモリの特定番地をきめて，そこにPEEK関数やPOKE命令で読み書きするというのが一般的です。しかしN88-日本語BASICでは，USR関数やCALL命令で機械語を呼びだす場合に，定められた方法を使って変数などをやりとりすることができます。

●USR関数の使いかた

まず，USR関数のほうから説明しましょう。

A=USR(0)

と記述することで，機械語プログラムを呼びだすことができます。

このとき，「0」の部分を引数として機械語プログラムに渡せます。引数は，文字，整数，実数など型を問わず，また変数や式なども渡すことが可能です。

機械語プログラムから返された値（文字）は，USR関数の戻り値として左辺の変数に渡されます。この変数の型は，先ほどの引数の型と同じにしておく必要があります。

さて，機械語プログラムに渡された引数ですが，これは呼びだされたときのAL，DS，BXの各レジスタに情報が入っています。

まずALですが，**第3表**のように，引数の型が入っています。ですから，ALレジスタを見ることで，引数がどんな型なのかわかるわけです。

つぎに，実際に引数が収納されているアドレスですが，これは引数が文字列型以外の場合は，**第3図**のようにDS:BXレジスタの示すアドレスとなります。

引数が文字列型の場合，**第4図**のようにDS:BXで示されるアドレスには，さらに別のアドレス，セグメントが示されていて，そちらに文字列の情報が入っています。

機械語からBASICに値を返す場合には，引数の入っていた場所を書き換えるようになっています。そのとき，ALレジスタを呼びだされたときの値にもどすのを忘れないようにしましょう。

●CALL命令の使いかた

つぎにCALL命令ですが，こちらはUSR関数とちがって，引数を複数渡すことができます。

ですが，引数として渡すことができるのは変数のみで，直接値や式を入れることはできません。これは，機械語プログラムからの戻り値が，そのまま代入されるためだと思います。

また，USR関数とのちがいとして，変数の型はわかりませんし，引数がいくつあるのかもわかりません。ですから，渡す引数の数，型はしっかりときめておく必要があります。

引数の格納場所は，**第5図**のようにDS:BXレジスタが示す先に入っています。今度は，数値型の場合でも直接値ではなくアドレスが入っていることに注意してください。

CALL文の場合も，機械語からBASICに値をもどすには，引数の入っていた内容を書

き換えることで行ないます。この場合，もとの引数が入っていた変数が直接書き変わることになります（**第6図**）。

USR関数とCALL命令の使いかたは，わかりましたでしょうか？　これは，DISK-BASICで確認したのですが，MS-DOS版（以降DOS-BASICと略）でも同じだと思います。

Q いつもベーマガを読んで楽しんでいます。

私は今PC-9821As3で，BASIC言語を使ってゲーム・プログラミングを勉強しています。言語は，N88-日本語BASICとF-BASIC for Windows95（以降F-BASIC95と略）の二つを使っています。

質問ですが，“GET@”“PUT@”のコマンドで，キャラクターを作る方法と（16×16ドットを希望），動かす方法（N88-日本語BASICとF-BASIC95両方）がわかりません。そして，そのキャラクターの移植（データ・コンバート）の方法も教えてください。

とくに，投稿プログラムのリストに多い，16進数のデータや10進数のデータなどのコンバート方法についてお願いします。

【東京都豊島区・斉藤幸一25歳】

A “GET@”“PUT@”というのは，グラフィックを配列変数に格納して（GET@），それをスタンプのように画面に貼り付ける（PUT@）ことですね。

今月の『ジェントル3研』のページでも，このGET@／PUT@について解説しています。そちらも一緒に読んでくださいね。

●キャラクター・データの作りかた

まずは，データの作成方法から紹介しましょう。**リスト2，リスト3**を見てください。

このようにPSET命令を使い，一度画面にキャラクターを描画します。そして，このデータをGET@で配列に入れるのが一番簡単だと思います。

ただし，F-BASIC95の場合は，プログラムを実行するときの“Windowsの画面の色数”に注意してください。この色数が多いほど（24ビット／1,677万色など），用意しなければならない配列の数を増やさなければなりません。とりあえず大きめに設定しておけばエラーは発生しないので，**リスト3**では一番大きい数に設定しています。

●キャラクターの動かしかた

キャラクターを動かすプログラムが，**リスト4**と**リスト5**です。

絵を動かすには，描いては消して，ちょっとずらして描いて消して…，という処理を繰り返すことになります。

●データ・コンバート

つぎに，データの移植方法を紹介しましょう。

移植しようとするN88-日本語BASICのプログラムが，先ほどの例のように“PSETなどで一度画面に描画してからGET@で配列に格納する”という方法を取っているかを確認してください。この場合は，ほぼ同じようなプログラムでF-BASIC95でも動くはずです。

そうではなく，配列の内容に直接数値を書き込んでいる場合は問題が発生します。基本的に，N88-日本語BASICとF-BASIC95間では，GET@のデータには互換性がありません。そのままの数値では，メチャクチャな描画がされるはずです。

そこで，ここでは両機種のGET@での配列に格納するデータ構造を示したいと思います。

第4表を見てください。これが，N88-日本語BASICのGET@のデータ構成例です。そして，配列内容を直接書き込んだサンプルは**リスト6**のようになります。

この数値は，16色モードの場合の16×16ドットの絵をもとにしています。まず最初に画像の縦横のサイズがあり，その後はすべて画像のデータです。

このデータは，1ドットを1ビットにしたデータを各プレーン（RGB＋拡張）に持ち，これらを1ラインごとに順番に並べていることがわかります。

これに対して，F-BASIC95のデータ構造は**第5表**のようになっています。また，直接配列に書き込んだサンプルが**リスト7**です。

これも16色で16×16ドットの場合を示しているのですが，N88-日本語BASICとくらべると，データがだいぶ増えていますね。実は，このデータ形式はWindowsのビットマップ形式そのもので，BMPファイルの内容とほぼ同じになっているのです。

《リスト2》GET@とPUT@のサンプル・プログラム（N88-日本語BASIC／DISK-BASIC＆DOS-BASIC両用）

```
100 SCREEN 3'画面初期化
110 COLOR ,,,,2
120 DIM G%(65)'配列を宣言
125 'PSETで画面に絵を描く
130 FOR J=0 TO 15
140  READ A$
150  FOR I=0 TO 15
160   C=VAL("&H"+MID$(A$,I+1,1))
170   PSET (I,J),C
180  NEXT I
190 NEXT J
200 GET@ (0,0)-(15,15),G%'配列に画像
をコピー
210 PUT@ (320,240),G%'配列から画面に
コピー
220 END
230 data 0000000FF0000000
240 data 0000000FF0000000
250 data 000000FFFF000000
260 data 000000FFFF000000
270 data 000000F11F000000
280 data 00000FF11FF00000
290 data 00000F1111F00000
300 data 0000FF1111FF0000
310 data 000FFF1111FFF000
320 data 00FFFFF11FFFFF00
330 data 0FFFFFFFFFFFFFF0
340 data FFFFFFFFFFFFFFFF
350 data FFFFFFFFFFFFFFFF
360 data FFFFFFF00FFFFFFF
370 data FFFFFF0000FFFFFF
380 data FFFFF000000FFFFF
```

《リスト3》GET@とPUT@のサンプル・プログラム（F-BASIC95用）

```
120 DIM G%(598)
130 FOR J=0 TO 15
140  READ A$
150  FOR I=0 TO 15
160   C=VAL("&H"+MID$(A$,I+1,1))
170   PSET (I,J),C
180  NEXT I
190 NEXT J
200 GET@ (0,0)-(15,15),G%,G
210 PUT@ (320,240)-
(335,255),G%,PSET
220 STOP
230 data 0000000FF0000000
240 data 0000000FF0000000
250 data 000000FFFF000000
260 data 000000FFFF000000
270 data 000000F11F000000
280 data 00000FF11FF00000
290 data 00000F1111F00000
300 data 0000FF1111FF0000
310 data 000FFF1111FFF000
320 data 00FFFFF11FFFFF00
330 data 0FFFFFFFFFFFFFF0
340 data FFFFFFFFFFFFFFFF
350 data FFFFFFFFFFFFFFFF
360 data FFFFFFF00FFFFFFF
370 data FFFFFF0000FFFFFF
380 data FFFFF000000FFFFF
```

《リスト4》キャラクターを動かすサンプル・プログラム（N88-日本語BASIC／DISK-BASIC＆DOS-BASIC両用）

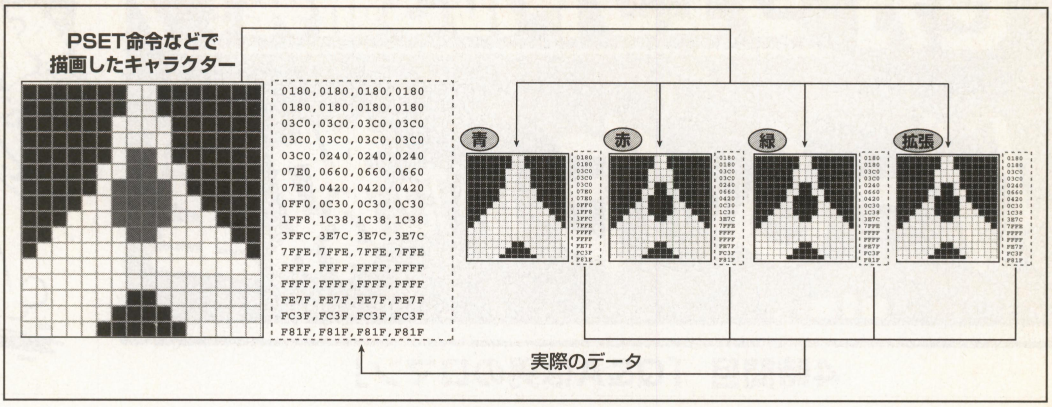
```
100 SCREEN 3
110 COLOR ,,,,2
120 DIM G%(65)
130 FOR J=0 TO 15
140  READ A$
150  FOR I=0 TO 15
160   C=VAL("&H"+MID$(A$,I+1,1))
170   PSET (I,J),C
180  NEXT I
190 NEXT J
200 GET@ (0,0)-(15,15),G%
205 'キャラクターを左から右へ動かす
210 FOR I=0 TO 624
220  PUT@ (I,240),G%'キャラクターを描
く
230  FOR J=0 TO 100:NEXT J'ウェイト
240  LINE (I,240)-(I+15,255),0,BF'
キャラクターを消す
250 NEXT I
260 END
500 data 0000000FF0000000
510 data 0000000FF0000000
520 data 000000FFFF000000
530 data 000000FFFF000000
540 data 000000F11F000000
550 data 00000FF11FF00000
560 data 00000F1111F00000
570 data 0000FF1111FF0000
580 data 000FFF1111FFF000
590 data 00FFFFF11FFFFF00
600 data 0FFFFFFFFFFFFFF0
610 data FFFFFFFFFFFFFFFF
620 data FFFFFFFFFFFFFFFF
630 data FFFFFFF00FFFFFFF
640 data FFFFFF0000FFFFFF
650 data FFFFF000000FFFFF
```

《リスト5》キャラクターを動かすサンプル・プログラム（F-BASIC95用）

```
120 DIM G%(598)
130 FOR J=0 TO 15
140  READ A$
150  FOR I=0 TO 15
160   C=VAL("&H"+MID$(A$,I+1,1))
170   PSET (I,J),C
180  NEXT I
190 NEXT J
200 GET@ (0,0)-(15,15),G%,G
210 FOR I=0 TO 624
220  PUT@ (I,240)-
(I+15,255),G%,PSET
230  FOR J=0 TO 1000:NEXT J
240  LINE (I,240)-
(I+15,255),PSET,0,BF
250 NEXT I
260 STOP
500 data 0000000FF0000000
510 data 0000000FF0000000
520 data 000000FFFF000000
530 data 000000FFFF000000
540 data 000000F11F000000
550 data 00000FF11FF00000
560 data 00000F1111F00000
570 data 0000FF1111FF0000
580 data 000FFF1111FFF000
590 data 00FFFFF11FFFFF00
600 data 0FFFFFFFFFFFFFF0
610 data FFFFFFFFFFFFFFFF
620 data FFFFFFFFFFFFFFFF
630 data FFFFFFF00FFFFFFF
640 data FFFFFF0000FFFFFF
650 data FFFFF000000FFFFF
```

《第4表》N88-日本語BASICのGET@の配列内容

イメージの横幅：2bytes	(16)
イメージの縦幅：2bytes	(16)
画像データ ⋮ } 第7図	



《第7図》N88-日本語BASICのGET@の配列内容

《第5表》F-BASIC95のGET@の配列内容

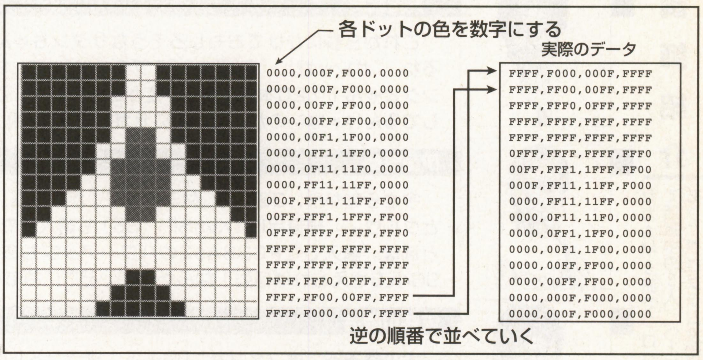
ビットマップ・ヘッダ	
biSize：4bytes	ヘッダのサイズ（40バイト固定）
biWidth：4bytes	イメージの幅（16）
biHeight：4bytes	イメージの高さ（16）
biPlanes：2bytes	イメージ・プレーン数（1に固定）
biBitCount：2bytes	ピクセルあたりのビット数（16色の場合4）
biCompression：4bytes	圧縮形式（圧縮しない場合0）
biSizeImage：4bytes	圧縮されたイメージ・サイズ（圧縮しない場合0）
biXPelsPerMeter：4bytes	水平解像度（標準は4619）
biYPelsPerMeter：4bytes	垂直解像度（標準は4619）
biClrUsed：4bytes	使用するカラー数（16色なら16）
biClrImportant：4bytes	重要な色の数（色数と同じ16）

パレット・データ

青，緑，赤，予約の順で1色につき4バイトのデータが並ぶ。16色の場合，16×4で合計64バイトとなる。ここに示しているのは，N88-日本語BASICの16色モード時標準の色と同じ。

色	青	緑	赤	色	青	緑	赤
0	0	0	0	8	127	127	127
1	255	0	0	9	175	0	0
2	0	255	0	10	0	175	0
3	255	255	0	11	175	175	0
4	0	0	255	12	0	0	175
5	255	0	255	13	175	0	175
6	0	255	255	14	0	175	175
7	255	255	255	15	175	175	175

画像データ } 第8図
:



《第8図》F-BASIC95のGET@の配列内容

《リスト6》直接配列に書き込む例（N88-日本語BASIC／DISK-BASIC＆DOS-BASIC両用）

```
100 SCREEN 3'画面初期化
110 COLOR ,,,,2
120 DIM G%(65)'配列を宣言
130 READ X,Y:G%(0)=X:G%(1)=Y
140 FOR I=2 TO 65
150  READ A$
160  G%(I)=VAL("&H"+A$) '配列にデータを格納
170 NEXT I
210 PUT@ (320,240),G%'配列から画面にコピー
220 END
500 DATA 16,16 'イメージの横幅，縦の高さ
510 DATA 8001,8001,8001,8001 '青，赤，緑，拡張の各プレーンの1ラインのデータ
520 DATA 8001,8001,8001,8001
530 DATA c003,c003,c003,c003
540 DATA c003,c003,c003,c003
550 DATA c003,4002,4002,4002
560 DATA e007,6006,6006,6006
570 DATA e007,2004,2004,2004
580 DATA f00f,300c,300c,300c
590 DATA f81f,381c,381c,381c
600 DATA fc3f,7c3e,7c3e,7c3e
610 DATA fe7f,fe7f,fe7f,fe7f
620 DATA ffff,ffff,ffff,ffff
630 DATA ffff,ffff,ffff,ffff
640 DATA 7ffe,7ffe,7ffe,7ffe
650 DATA 3ffc,3ffc,3ffc,3ffc
660 DATA 1ff8,1ff8,1ff8,1ff8
```

F-BASIC95の場合，つぎの3点に注意してください。

- 一つのキャラクターごとにパレット・データが含まれていること
- データの格納がプレーンごとではなく，ピクセルごとになっていること
- 画像を格納する順番が，下から上というように普通とは逆になっていること

また，N88-日本語BASIC，F-BASIC95ともに，変数に書き込むときに前後8バイトずつが逆になることにも注意しましょう。

なお，F-BASIC95で作成したリストは，F-BASIC97でもすべて動作確認しています。

《リスト7》直接配列に書き込む例（F-BASIC95用）

```
130 dim A%(117)
140 for I=0 to 117
150  read D$
160  D1$=mid$(D$,1,2):D2$=mid$(D$,3,2)
170  if val("&H"+D1$)>127 then A%(I)=(-
256+val("&H"+D1$))*256+val("&H"+D2$) else
A%(I)=val("&H"+D1$+D2$)
180 next I
190 put@ (320,240)-(335,255),A%,pset
200 stop:end
300 ' ビットマップヘッダ
310 data 0028,0000 'ヘッダサイズ
320 data 0010,0000 'イメージの幅
330 data 0010,0000 'イメージの高さ
340 data 0001      'イメージプレーン数
350 data 0004      'ピクセルあたりのビット数
360 data 0000,0000 '圧縮形式
370 data 0000,0000 '圧縮されたイメージのサイズ
380 data 0B12,0000 '水平解像度
390 data 0B12,0000 '垂直解像度
400 data 0010,0000 'カラー数
410 data 0010,0000 '重要な色数
420 ' パレットデータ
430 data 0000,0000
440 data 00FF,0000
450 data FF00,0000
460 data FFFF,0000
470 data 0000,00FF
480 data 00FF,00FF
490 data FF00,00FF
500 data FFFF,00FF
510 data 7F7F,007F
520 data 00A0,0000
530 data A000,0000
540 data A0A0,0000
550 data 0000,00A0
560 data 00A0,00A0
570 data A000,00A0
580 data A0A0,00A0
590 '画像データ
600 data 0,0
610 data ffff,00f0,0f00,ffff
620 data ffff,00ff,ff00,ffff
630 data ffff,f0ff,ff0f,ffff
640 data ffff,ffff,ffff,ffff
650 data ffff,ffff,ffff,ffff
660 data ff0f,ffff,ffff,f0ff
670 data ff00,f1ff,ff1f,00ff
680 data 0f00,11ff,ff11,00f0
690 data 0000,11ff,ff11,0000
700 data 0000,110f,f011,0000
710 data 0000,f10f,f01f,0000
720 data 0000,f100,001f,0000
730 data 0000,ff00,00ff,0000
740 data 0000,ff00,00ff,0000
750 data 0000,0f00,00f0,0000
760 data 0000,0f00,00f0,0000
770 '
```

セガ ジェントル3研発！ ゲームの作りかた教室

4時間目「Q&Aは男のロマン」

講師紹介

セガAM3研でプログラマーとして活躍中の3人。ベーマガ愛読者であり，プログラム投稿者だった。

呉田武司

これから春にかけておもしろそうなサタンちゃんのソフトが多くて困るね。『ガレッガ』，『雷電F』，『スプライツ』って，相変わらずシューティングじゃん！！20本近く買う予定があるのだが，これって会社に給料戻してるんじゃないのか…基本的にセガ好きな27歳。

伊藤雅朗

今さらながら，3研内で『MSHvsSF』がブーム。使用キャラはオメガとウルヴィ。練習用に『XvsSF』(SS) も購入。でもオメガがいなくて，とほほ。購入したPC98As2のパワーアップもあとはPowerWindow 964LBさえあれば最強！なんだけど，どこにもありません。ぐすん。

佐井川師治

大の藤子不二雄ファンで，「藤子不二雄ランド」は毎週欠かさず買っていた。最近，ドラえもん誕生日記念の「ドラッチ」が欲しくてたまらなかったが，あまりの価格の高さのために断念。2千円ぐらいのものでお茶を濁そうとしている。誰か「ドラッチ」くれないかナー（ウソ）。

今回は質問に答えるよ！

一同： みなさん，新年あけましておめでとうございます！

呉田： 先月はこのコーナーがお休みだったから，てっきり終わっちゃったのかと思ったよ。

伊藤： いやいや，読者からの反響がこんなに来ているのに，終わるわけないでしょう！ところで，先月はなんでお休みだったの？

佐井川： ごめんなさいっ！じつは，迷子の子供の家を探してる途中で，おばあさんの重い荷物をかわりに持ってあげて，捨てられていた子猫にエサをあげているうちに，時間がなくなっちゃったんだ！

呉田： それなら仕方ない…って，そんなのにだまされる人はいないよ！まあ，その分，今月はボリューム・アップしていこうじゃないか。

伊藤： OK！

呉田： えーと，…，今月はみなさんからの質問のお便りを紹介して，その質問に答えていきたいと思います。うれしいことに，質問や励ましのお便りはたくさん届いてるので，こっちとしてもうれしい悲鳴をあげています。

佐井川： うひーっ！！

伊藤： ぜにぜに〜！！

呉田： ほんとに悲鳴をあげなくてもいいんだけど…。それでは一つ目の質問から。

> **Q** 「N88-BASICのGET@文とPUT@文について教えてください。ゲームをつくりたいけど，キャラクターが動かせないと話になりません。お願いします。」
>
> （島根県・常磐和也14歳）

呉田： GET@，PUT@かーっ！懐かしいなあ。昔はキャラを動かすには欠かせなかったけど，今でも使ってるのか？

佐井川： ところで，GET@，PUT@って何ですか？

伊藤： GET@文は，画面上のグラフィック・パターンを配列変数に読み込む命令。PUT@文はその逆で，GET@文で読み込んだグラフィック・パターンを画面に表示する命令なんだ。

佐井川： そうか，そしたらGET@とPUT@は，セットで使われるんだね。

呉田： どんなときに使えばいいかというと，ゲームでキャラクターを動かすときに，いちいちドットを打ってキャラを描くなんてことはしないよね。そういうときに一度画面に表示したキャラをGET@で配列に読み込んでおいて，ゲーム中はPUT@でキャラを高速に表示できるってわけだよ。くわしくは**解説1**を見てくれ。

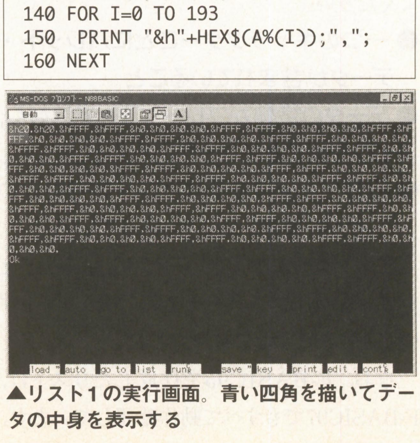
解説 1

GET@命令で得られた配列の中身のしくみ

リスト1を実行してみる。これは，青い四角を描いて，それをGET@して中身を表示するプログラム。実行画面のはじめの二つのデータ，&H20，&h20は，10進で表すと32，32。つまり，縦横の

《リスト1》GET@命令の配列の中身を見るプログラム・リスト（N88-BASIC用）

```
100 SCREEN 3:CLS 3
110 DIM A%(193)
120 LINE (0,0)-(31,31),1,BF
130 GET@ (0,0)-(31,31),A%
140 FOR I=0 TO 193
150   PRINT "&h"+HEX$(A%(I));",";
160 NEXT
```



▲リスト1の実行画面。青い四角を描いてデータの中身を表示する

ドット数を表している。次からのならびは，BRG（ブルー，レッド，グリーン）の各プレーンの情報が入っている（**第1図**）。それが，1ドットが1ビットとして表されていて，16ドット集まって16ビットを構成している。

これをふまえて，各自，色を変えて実験してみてくれ。

ここで，注意。120行目を書き換え，

120 LINE (0,0)-(31,31),1,,&H1234

として実行すると，&H1234というライン・スタイルで描いたはずが，中身では&H3412と16ビットの上位8ビットと，下位8ビットが入れ替わっているのだ（**第2図**）。なぜかは，まあ，大人の世界ってやつだ。気にしてはいけない。

それがBRGの3種類のデータがそれぞれ横一列続いている（**第3図**）。

これが，配列の中身のしくみなわけだが，普通は中身なんか気にせず，GET@した物をそのままPUT@するので覚えなくても全然かまわない。

また，このデータをOPEN文なんかで読み込んでやると，いちいちキャラを描画してGET@しなくともディスクなどから直接読み込めるので，プログラムもすっきり！描画待ちもなし！というわけ。

さあ，PUT@しよう。PUT@(X座標,Y座標),A%,PSET

PUT@だ。ここでの注意は「表示するものが画面の外にはみだしてはいけない」ということだ。たとえば，32×32のキャラクターならX座標は607（639－32），Y座標は367（399－32）を超えてはいけない。もちろん座標がマイナスってのも禁止だ。

じゃあ，スムーズに出てくるにはどうするのか？

ヒントは，「テキストでマスクする」だ。わからない人はハガキでね。

ところで，

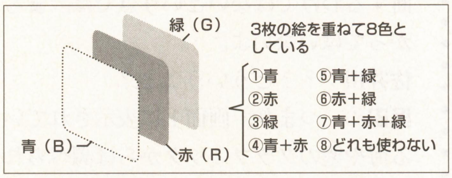
110 DIM A%(193,2)....

なぜ，193なのか？それは，GETした物を入れておく配列変数に必要なバイト数が193だからだ。

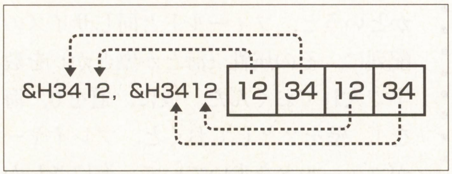
必要なサイズの計算式はつぎのようになる。マニュアルにも書いてあるはずだからね。

必要なサイズ＝((((横のサイズ+7)¥8)＊縦のサイズ＊M+4)+(2-1))¥2-1

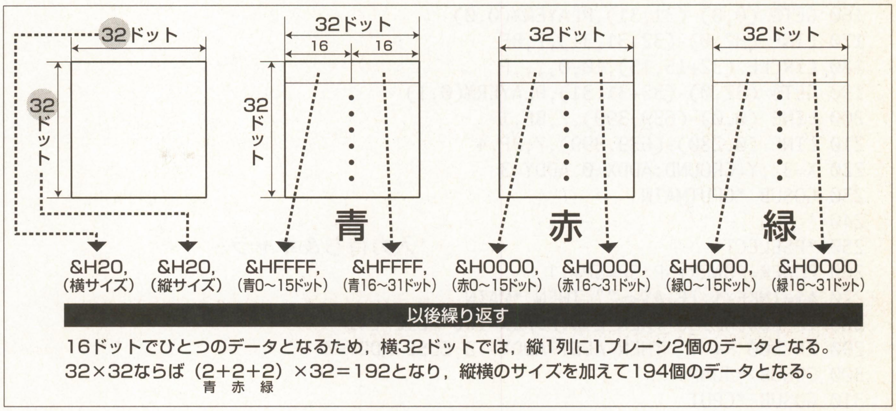
白黒モード	M＝1
カラー8色	M＝3
カラー16色	M＝4



《第1図》青，赤，緑で8色を表現



《第2図》16ビット中の上位8ビットと下位8ビットが入れ替わるとは？



《第3図》データの中身

Q 「ジェントル3研のみなさーん！！僕はVisualBasic5.0でアクションを作りたいんですが，なんせ初心者なもんで，ジャンプや当たり判定の仕方がまったくわかりません。VB5.0でのアクション・ゲームの作りかたをぜひぜひ教えてください！！」（東京都・**越智博明?歳**）

呉田： まったくわからないのか！？それはたいへんだ。しかしVisualBasicは知らないからなあ。でも，アルゴリズムはどの言語でも同じだから参考にしてよ。

佐井川： アクション・ゲームの作りかたを教えてっていうのは，結構あいまいな表現だよな。でも，ジャンプの仕方さえわかれば，ソニックを作ったも同然！

伊藤： そんなわけないけど…。でも，ジャンプはアクション・ゲームには欠かせないからぜひ覚えてほしいね。

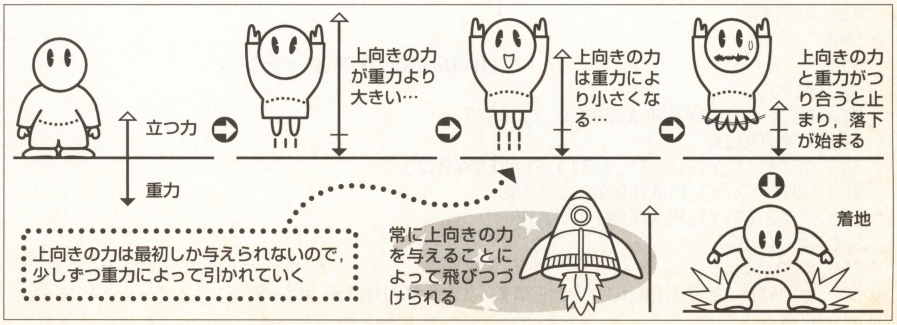
呉田： そういうわけで，ジャンプを使ったゲームを作ってみたんだ。題して「モナスリート」！プログラムは**リスト2**だ。画面右下のバーが最高のときを見計らってスペース・キーを押すと，砲丸君がジャンプして飛んでいくから，その飛距離を競ってみてよ。

佐井川： よし，イチ・ニイの3！　4m。がっくり。

伊藤： くわしくは，**解説2**を見てね。

解説2 ジャンプの仕組み

ジャンプをさせるには，上に向かっている力を重力によって引き戻し落下させてやればいい（**第4図**参照）。**リスト2**



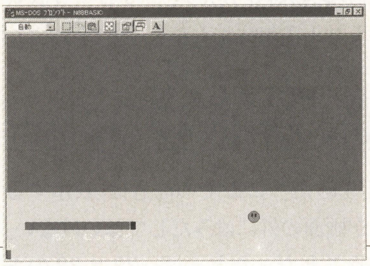
《第4図》ジャンプとは？

ではADDYが上に向かう力だ。それを290行目で毎ループ，0.2ずつ引いている。これが，重力だ。ちなみに，この0.2という数字は，マシンのパワーによって適正値が変わってくるので，調節してみてほしい。

重力によって，上に向かっている力が少しずつ引かれていくので，プラスだった力が次第に減っていきマイナスになる。すると力がなくなり下向きの力に変わる。つまり，落下を始めるのだ。300という数値はこのプログラム上での地上を表している。

290行目では，ジャンプを繰り返すためもう一度力を加え（ADDY=3），410行目では地上に着地したのでループを抜けている。

▼リスト2の実行画面。画面下のバーをスペース・キーで止めジャンプの距離を競う



《リスト2》モナスリートのプログラム・リスト（N88-BASIC用）

```
100 SCREEN 3:CONSOLE 0,25,0,1:CLS 3
110 DIM PLAYER%(193,2)                                   '初期化
120 FS=20:GROUND = 300:POWER=100
130 CIRCLE (15,15),10,0,,,,F,2
140 CIRCLE (12,12),3,0,,,3,F
150 CIRCLE (18,12),3,0,,,3,F
160 GET@ (0,0)-(31,31),PLAYER%(0,0)
170 LINE (32,0)-(32+31,31),7,BF
180 CIRCLE (32+15,15),10,0,,,,F
190 GET@ (32,0)-(32+31,31),PLAYER%(0,1)
200 LINE (0,0)-(639,399),7,BF,1
210 LINE (0,280)-(639,399),7,BF,4
220 X=32:Y=GROUND:ADDX=0:ADDY=3
230 GOSUB *CPUTMAIN
240 '
250 *PSELECT                                          '入力待ち＆キャラ:
260 POWER=POWER+SP:SP=SP+.1
270 A$=INKEY$:IF A$<>"" THEN *MAIN
280 IF POWER>100 THEN C=0:POWER=100 ELSE C=1
290 IF 300 >= Y  THEN ADDY=ADDY-.2 ELSE ADDY=3
300 GOSUB *JUMP
310 GOSUB *CPUT
320 LINE (32,332)-(32+POWER*2,348),7,BF,C
330 IF C=0 THEN SP=0:POWER = 0
340 GOTO *PSELECT
350 '
360 *MAIN
370 X=32:Y=GROUND:ADDX=4:ADDY=0
380 ADDY=POWER/10!
390 '
400 *JLOOP
410 IF 300 >= Y  THEN ADDY=ADDY-.2 ELSE 600
420 GOSUB *JUMP
430 GOSUB *CPUT
440 GOTO *JLOOP
450 '
460 '                              jump サブルーチン
470 *JUMP
480 X=X+ADDX:Y=Y-ADDY
490 RETURN
500 '
510 '                              CHARA PUT サブルーチン
520 *CPUT
530 PUT@ (BX,BY),PLAYER%(0,2),PSET
540 *CPUTMAIN
550 GET@ (X,Y)-(X+31,Y+31),PLAYER%(0,2)
560 PUT@ (X,Y),PLAYER%(0,1),AND
570 PUT@ (X,Y),PLAYER%(0,0),OR
580 BX=X:BY=Y
590 RETURN
600 LOCATE 10,22:PRINT ")Iキロク ハ ";X/10;"m デシタ"C
610 END
```

Q「ロールプレイング・ゲームを作りたいのですが，当たり判定はどうすればいいの？ 例：海に当たった，暗闇で壁に当たったなど」

（岐阜県・後藤洋哉15歳）

伊藤： RPGをつくるなんて壮大だね え。きっと「ドラクエ」みたいなフィールドのタイプだと思うんだけど，フィールドの当たり判定でつまづいているんだね。先が思いやられるね。

佐井川： 海に当たったかどうかは，冷たいかどうかでわかるし，暗闇で壁に当たったかどうかは，痛いかどうかでわかるよ。ちがうの？

呉田： ちがう。でも，海に当たったか壁に当たったかというのは，見た目で判断するわけではないという点では，まちがってはいないよ。

佐井川： ？？どういうこと？

呉田： つまり，画面上に表示されている海や壁のグラフィックからは調べられないということさ。じゃあ何で調べるのかというと，フィールドと同じサイズの配列に，その属性（海とか壁とか）を数字で入れておくんだ。仮に，道を0，海を1，壁を2としておくと，プレイヤーがフィールドを歩いていて，海にさしかかると，そこの属性が1，すなわち海だということがわかるので，動きを止める，という感じだ。**解説3**を見てくれ。

解説3

RPG風マップの当たり判定

リスト3を見てほしい。

MAPD(X,Y)にはマップの中身が入っている。と，いうことは「何かイベントをクリアすると洞窟に入れる」等の処理は，MAPDの中身を書き換えてやることでOK！

例えば，

「IFイベントをクリアしたTHEN MAPD(x,y)=イベントクリア後のマップデータ」

また，590行目にも行き先を追加してやるとフラグ用の変数を持たなくとも，イベントの管理ができる。

しかも「今は，洞窟の入り口？」→「イベントのフラグはどうか？」→「OKなら，洞窟へ」などという回りくどいこと

をしなくても，**第1表**のやりかたで分岐させてやると，「今はイベントをクリアした後の洞窟の入り口なので洞窟へ」というふうに，普通の分岐で再現できるのだ。

まあ，あんまりON GOSUBの後に続く飛び先が増えてもアレなんで，「こういうやりかたもあるよ」って受けとめておいてね。

《第1表》ON GOSUB 分岐の利点

毎回調べるとこんな感じ。	ON GOSUB(GOTO) 分岐。
*mainloop	*mainloop
IF 町 THEN ...	ON GOSUB 町，城，橋，沼，洞窟入り口...
IF 城 THEN ...	
IF 橋 THEN ...	.
IF 沼 THEN ...	.
IF 洞窟入り口 THEN ...	.
.	
.	
.	
うぎゃ。これは，大変だ!! 地形の数毎回調べるのか???	すっきりや！ほんま，あんさんすっきりや!! しかも，高速や！！

解説 4

GET@,PUT@ を応用した「完全重ね合わせ」処理

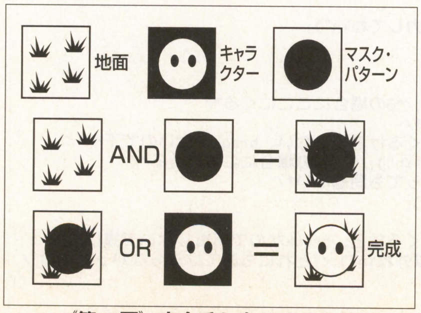
ふつう，フィールドのグラフィックの上に，PUT@でキャラクターを置くと，下のフィールドは消えてしまう。それをうまく重ね合わせるためのテクを紹介しよう。

題して，「RPGなんかではあたりまえのキャラの完全重ね合わせ処理」だ。

まず，これにはマスク・パターンと呼ばれるものが必要になる（**第5図**参照）。原理的には，はじめに描いてある地面の上に，キャラの外側だけの絵を「AND」してやる。

すると，マスク・パターンにない部分の絵はなくなってしまい，地面の絵はキャラの外側だけを残した絵になる。このとき，マスクはBRGすべてのプレーンに対して行なわなければいけないので「白色」でパターンを作成してある。

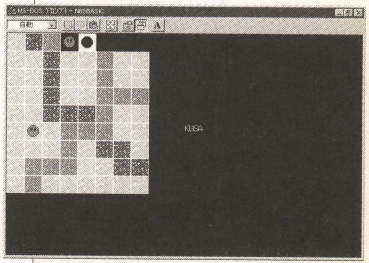
そこに，キャラの絵を「OR」してやると，「完全重ね合わせ」が完成だ。



《第5図》完全重ね合わせの処理

《リスト3》RPG マップのプログラム・リスト（N88-BASIC 用）

```
1 ' /*                          */
2 ' /* SEGA                     */
3 ' /*  AM R&D Dept.#3          */
4 ' /*                          */
5 ' /*                          */
100 SCREEN 3 : CLS 3 : CONSOLE 0,25,0,1
110 DIM A%(193,2),PLAYER%(193,2),MAPD(8,8)
120 'chara
130 DATA 4,6, 1,7, 2,4
140 ' map
150 DATA  0, 0,-1, 0, 0, 2, 0, 0          'これがマップの素だ。
160 DATA  0, 0,-1, 0, 0, 2, 0, 0          '今は  0  草原
170 DATA  0, 0,-1, 0, 0, 2, 2, 2          '      1  道
180 DATA  0, 0,-1,-1,-1, 2, 0, 0          '      2  川
190 DATA  0, 0, 0, 2, 2, 2, 0, 0          '－（マイナス）がついてる所は行けない。
200 DATA  0, 0, 0, 2, 0,-1,-1, 0          'に、なってる。ここを書き換えて
210 DATA  0, 2, 2, 2, 0, 0,-1,-1          '自分だけのマップを作ろう。
220 DATA  0, 2, 0, 0, 0, 0, 0, 0          '
230 ' chara make
240 FOR I=0 TO 2
250  READ C : READ C2
260  LINE (I*32,0)-(I*32+31,31),7,BF,C
270   FOR J=0 TO 20
280    X=RND*28+1 : Y=RND*28+1 : LINE (I*32+X,Y)-(I*32+X+1,Y+1),C2,B
290   NEXT
300  GET@ (I*32,0)-(I*32+31,31),A%(0,I)
310 NEXT
320 CIRCLE (96+15,15),10,0,,,,F,2         'プレイヤー
330 CIRCLE (96+12,12),3,0,,,3,F
340 CIRCLE (96+18,12),3,0,,,3,F
350 GET@ (96,0)-(96+31,31),PLAYER%(0,0)
360 LINE (128,0)-(128+31,31),7,BF         'プレイヤーのマスクパターン
370 CIRCLE (128+15,15),10,0,,,,F
380 GET@ (128,0)-(128+31,31),PLAYER%(0,1)
390 FOR Y=0 TO 7
400  FOR X=0 TO 7                    'ここで、マップのデータを配列 MAPD（仮想ＶＲＡＭ）
410   READ MAPD(X,Y)                 'に読み込み、表示をしている。
420   PUT@ (X*32,Y*32+32),A%(0,ABS(MAPD(X,Y))),PSET
430  NEXT
440 NEXT
450 ' main
460 X=0 : Y=0 : GOTO 600
470 *MAINLOOP
480 A$=INKEY$:IF A$= "" THEN *MAINLOOP
490 ADDX = - ((A$="4")*(X>0)) + ((A$="6")*(X<7))
500 ADDY = - ((A$="8")*(Y>0)) + ((A$="2")*(Y<7))
510 LOCATE 40,10
520 IF MAPD(X+ADDX,Y+ADDY) >= 0 THEN *MOVE
530 PRINT "CAN'T MOVE"
540 GOTO *MAINLOOP
550 '
560 *MOVE
570 PUT@ ( X*32,Y*32+32),PLAYER%(0,2),PSET
580 X=X+ADDX : Y=Y+ADDY
590 ON ABS(MAPD(X,Y))+1 GOSUB *KUSA,*KAWA,*MICHI
600 GOSUB *CHARAPUT
610 GOTO *MAINLOOP
620 '
630 *KUSA                        'ここらで、各マップデータの
640 PRINT "KUSA      "           '特殊処理なんかをやってやる。
650 RETURN                       '例えば、町に入ったときの
660 '                             処理とかね。
670 *KAWA
680 PRINT "KAWA      "
690 RETURN
700 '
710 *MICHI
720 PRINT "MICHI     "
730 RETURN
740 '
750 *CHARAPUT
760 GET@ ( X*32,Y*32+32)-(X*32+31,Y*32+31+32),PLAYER%(0,2)
770 PUT@ ( X*32,Y*32+32),PLAYER%(0,1),AND
780 PUT@ ( X*32,Y*32+32),PLAYER%(0,0),OR
790 RETURN
```



▲リスト3の実行画面。8246**キーでキャラを動かす。海にぶつかると動けない**

参考になったかな？

呉田： というわけだよ。アー疲れた。

伊藤： お疲れ様！いやー今回は密度の濃いページになったね。なんか，まじめなコーナーみたいになってきたよ。

佐井川：あれ？このコーナーってまじめさがモットーじゃなかったっけ？

伊藤： どこがじゃ！先月までは，適当な雑談でお茶を濁してたじゃないか！しかし，今月は教えることがたくさんあって，読者のみんなもきっと参考になったと思うよ。

呉田： でも，こんなのが毎月続くと思うと，ひっくり返りそうだよ。コテン。

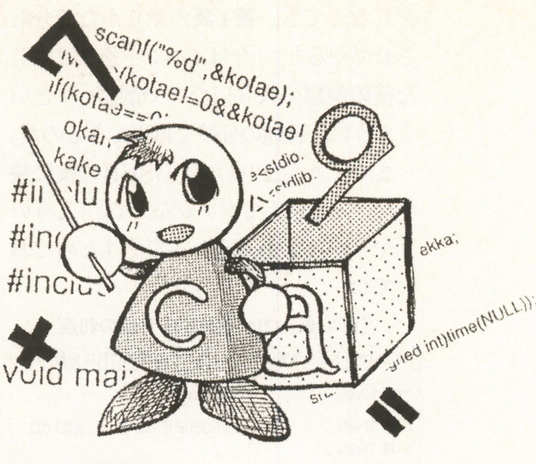
佐井川：それじゃあ，みんなで呉田さんをひっくり返すような質問をドシドシ寄せよう！

一同： 今年もよろしくお願い致しまーす！いたしまーす！くっわっくっく。

ハロー C言語ワールド

学生＆未来のプログラマー必見！
今度こそつまずかないC言語講座

四辻孝文
（すたじおのま）



第12回　コマンドライン引数によるオプション指定

プログラムはコンパイラに付属のものや，市販のエディタを使って打ち込みます。サンプル・プログラムを実行するにはTURBO C やMS-C などのC コンパイラが必要になります。なおコンパイラはC++ のものでもとくに問題はないはずです。

今回は，より「らしい」アプリケーションを作る

明けましておめでとうございます。先月はお休みしてごめんなさい。

さて今回は，ファイル名やオプションが指定できるプログラムを作ります。この機能があるかないかで，そのプログラムの「アプリケーションらしさ」がかなりちがってきますからね。

switch文は多方向への分岐

プログラムを組み始める前に今までやっていなかった「switch」文についてお話をしておきましょう。

「switch」文は「if」文のように条件分岐として使いますが，「if」文が二つの分岐なのに対して，この「switch」は多方向への分岐に使います。「switch」文はそれだけで使うのではなく「case」「break」「default」という予約語と同時に使って，構文を作ります（**第１図**）。

では**リスト1**を見てください。これが「switch」の構文です。最初に「switch(制御式)」で構文が始まります。つぎの「case 式」が条件になって，この式の値が正しければ「case」に続く文が実行されます。そして「break」で「switch」構文から抜けます。「break」がない場合には，そのままつぎの「case」に続く文が実行されます。つまり「break」があるか，その構文が終わるまで進んでいくわけです。

もし，どの「case」にもあてはまらなかった場合，「default」があればそれに続く文が実行され，なければ「switch」構文から抜けます。

ファイル名はコマンド名のあとに空白を置いてつなげる

まずは，ファイル名とコマンドの指定の方法を考えましょう。

アプリケーションに対してファイルの名前を指定する場合，普通はそのアプリケーションを起動するコマンド名の後に，空白を置いてファイルを指定します。

たとえば「KOSAKIN」というコマンドに「ARIKAWA.SHU」っていうファイルを指定する場合

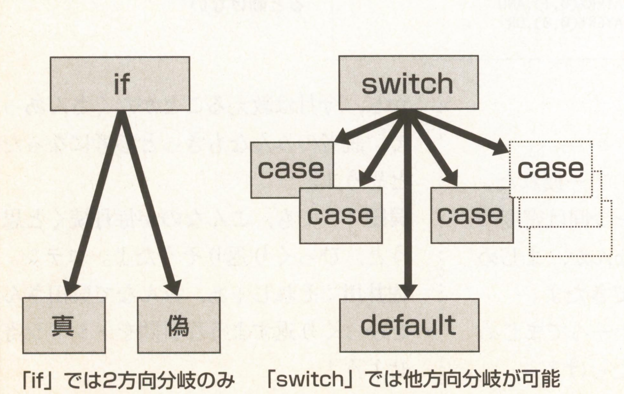
KOSAKIN　ARIKAWA.SHU

と打ち込めばいいわけです。

オプション指定は「/」か「-」

それでは，オプションの指定方法です。オプションはそのアプリケーションの動作を指定するために使い，普通は「/」か「-」を先頭につけた文字列をコマンド名の後に続けることで指定します。

オプションの文字列は自由に決めていいんですが，「/H」（「/?」も同様）などは，ほとんどの場合そのアプリケーションの使いかたなどを表示させるオプションなので，こういう「暗黙の了解」みた



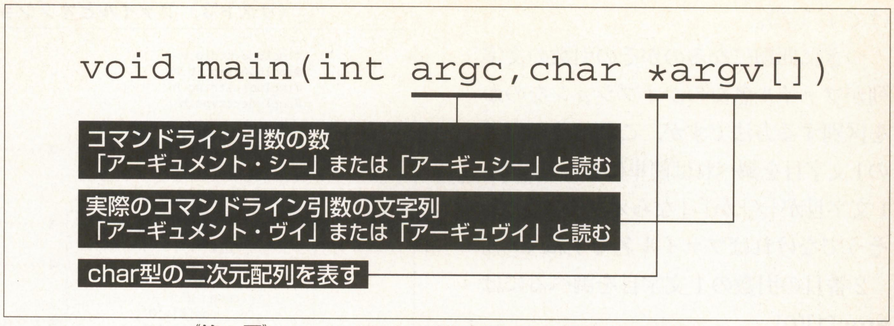
《第１図》「if」と「switch」のちがい

《リスト１》「switch」の動作を見るプログラム

```
#include<stdio.h>

void main(){
    int a;

    printf("0から9までの数字を入力してね¥n");
    scanf("%d",&a);

    switch(a){
        case 0:printf("0だね¥n");/*0の場合にここにくる*/
            break;/*ここで抜ける*/
        case 1:/*1の場合にここにくるけど何もない。breakがないので下へ*/
        case 2:printf("1か2かな？¥n");/*1と2の場合にここにくる*/
            if(a==2)/*文は複数あっても問題ない*/
                printf("2だね¥n");
                    break;
        case 5:break;/*5の場合にくるけど、breakなので何もしないで抜ける*/
        default:printf("0,1,2,5以外ね¥n");/*どれにもあてはまらなかった場合*/
    }
}
```

《第１表》コマンドライン・オプション一覧

オプション文字	意味	動作
／H	Help	ヘルプ
／?	?	／Hと同じ
／U	Upper	アルファベットを大文字に変換
／W	Width	１行あたりの文字数指定
／P	Pause	１画面ごとにキー入力待ち
／M	More	／Pと同じ



《第２図》コマンドライン引数を受け取る関数の指定方法

《リスト２》コマンドライン引数を表示させてみるプログラム

```
#include<stdio.h>

void main(int argc,char *argv[]){
    int i;

    printf("引数は %d 個¥n",argc);
    for(i=0;i<argc;i++)
        printf("引数 %d = %s¥n",i,argv[i]);
```

```
>SAM2 Sakura Tange↓
引数は 3 個
引数 0 = SAM2.EXE
引数 1 = Sakura
引数 2 = Kinomoto
```

《画面１》リスト２の実行結果（実行ファイル名をSAM2.EXEとした場合）

いになっているものについては，表記をあわせておいたほうがいいと思います。

さきほどのコマンドに「/H」オプションを指定する場合

KOSAKIN　ARIKAWA.SHU /H

となりますね。

実際にはコマンドライン引数を使う

それではこれらの機能を実際にC言語のプログラムで実現するにはどうすればいいのでしょうか…。それには「コマンドライン引数」というものを使います。

いろいろな関数に引数があるように「main」関数にも引数があります。これがコマンドライン引数です。では，この引数の内容はどこから渡されてくるのでしょうか？

じつはこの引数の内容はその名のとおり，コマンドラインから渡されてきます。コマンドラインで打ち込まれたものがそのまま渡されてくるわけです。

さて，引数を受け取るためには，受け取る側の関数に仮引数を指定しなくてはいけないんでしたね。コマンドライン引数を受け取るための仮引数は，普通

void main(int argc,char *argv[ ])

と指定します。「argc」「argv」とも，ほかの名前でもぜんぜんかまわないんですが，昔からこの名前が使われているので，普通はこうします（**第２図**参照）。

実際に試してみましょう。**リスト2**のプログラムを実行してみてください。コマンド名の後ろにいろいろ打ち込んで，どんな感じでコマンドライン引数が渡されるのか実験してみましょう。

実際に試してもらうとわかるのですが，コマンドライン引数の１番目「argv[0]」には実行したコマンド名，つまり自分のファイル名が入っていますね。実際に使いたい部分は「argv[1]」から後ろになります。

プログラムを組みましょうか

それでは，プログラムを組んでみます。今回はファイルとオプションの指定というプログラムの補助的な部分に重点を置くので，メインとなる処理は簡単なものにします。

そこで，「TYPE」コマンドのように，ファイルをそのまま表示するものを作ってみます。もちろんファイルとオプションの指定ができるようにね。

変数の宣言

リスト３を見てください。まずは「main」関数の変数の宣言です（①の部分）。おおざっぱに説明しますね。「i」はループ用の変数，「op」は「option」関数からの戻り値を一時的にとっておくのに使います（②の部分）。

「flag」はオプションによって指定された動作のフラグ。「line」は表示した行数。「width」は「/w」オプションで指定された１行あたりの文字数。「chc」は表示文字数（③の部分）。これらはみんな，オプションが指定された場合に意味を持ちます。

「fn」はファイルの名前（④）。「fp」はファイルをアクセスするためのファイルポインタですね（⑤）。

最後に「fn」の１文字目を空白にしておきます（⑥）。これはあとでこの変数に文字列が入っているかどうかを調べるのに使います。

argv[]の内容を調べて処理

ここではコマンドライン引数を調べて，読み込むファイルの指定とオプションによる設定を行ないます。実際には引数を一つずつ調べていき，オプションなら「option」関数を呼び出し，ファイル名なら変数「fn」に文字列をコピーします。

調べるべきコマンドライン引数の数は「argc」に入っているので，その「argc」回ループさせればよさそうなので

for(i=0;i<argc;i++)

とやってしまうと，「argv[0]」は**リスト２**のプログラムで実験したように，そのコマンドの名前が入っています。これはコマンドライン引数として渡そうと思ったものではないので，最初の「argv[0]」は無視しなければいけませんね。その場合

for(i=1;i<argc;i++)

として，ループを1から始めればいいわ

けです（⑦）。

つぎに問題になるのがその引数の文字列がファイル名なのかオプションなのかを区別する方法ですが，これはその引数の1文字目を調べれば簡単にわかります。1文字目が「/」か「-」ならオプションで，そうでなければファイル名ですね（⑧）。

2番目の引数の1文字目を調べるには

argc[1][0]

みたいにすれば，調べられます。2番目の添字が何文字目かを表します（n文字目の場合，添字はn-1にすればいい）。

その引数がオプションだったら，「option」関数を呼ぶ

引数の1文字目が「/」か「-」だったら，つまりオプションだった場合，そのコマンドライン引数を実引数として，「option」関数を呼び出します（⑨）。

引数の2文字目で分岐する「switch」文でオプションの処理をする

「option」関数は引数としてコマンドライン引数を受け取ります。これは文字列なので，引数の型は「char」型の配列にします。関数の型，つまり戻り値の型は「int」型にします（⑩）。

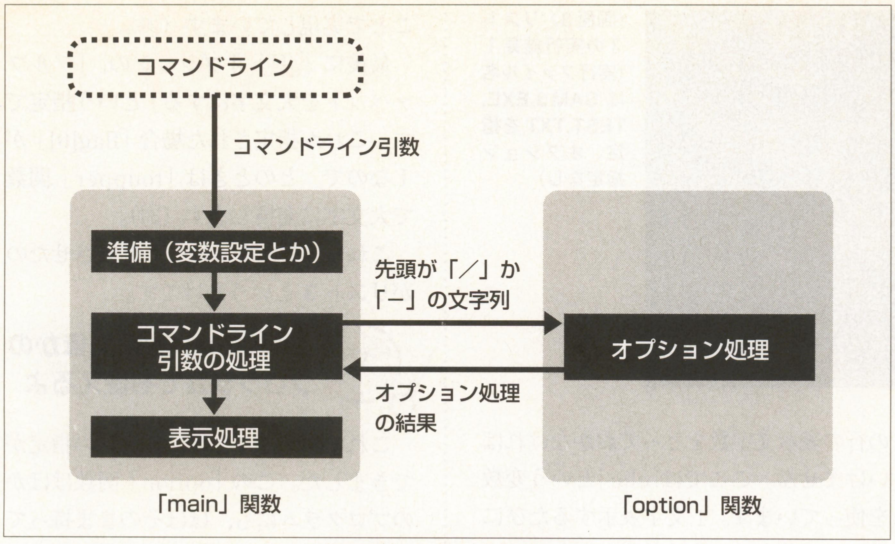
引数の2文字目によって分岐する「switch」文で，どのオプションが指定されたか判断し，そのオプションの処理を行ないます（⑪）。このとき文字を「toupper」という関数で大文字に変換させます。この関数はアルファベットの大文字はそのまま，小文字は大文字に変換してくれる関数なので，これでオプションが小文字で指定されても大文字で指定されても大丈夫になります。

あとは各オプションについての処理を「case」の後に書いていけばいいわけですね。

まず最初は「U」。これは，表示するアルファベットをすべて大文字にするオプションです。あんまり意味がなさそうですけど，とりあえずサンプルなので気にしないでくださいな。実際に表示を行なうのはまだ先なので，ここでは戻り値として100を返すだけです（⑫）。このプログラムでは戻り値が100以上の場合，動作を指定するオプションが指定されたということにしています。

《リスト3》ファイルとオプションが指定できるサンプル・プログラム

```
#include<stdio.h>
#include<stdlib.h>
#include<string.h>
#include<ctype.h>

/*オプション処理*/
int option(char op[]){                                  ⑩
    int i;

    switch(toupper(op[1])){                             ⑪
        case 'U':
            return(100);                                ⑫
        case 'P':
        case 'M':
            return(101);                                ⑬
        case 'W':
            op[0]='0';
            op[1]='0';                                  ⑭
            i=atoi(op);
            if(i<1 || 79<i){                            ⑮
                printf("1行の文字数は1～79にするにょ¥n");
                exit(EXIT_FAILURE);                     ⑯
            }
            return(i);                                  ⑰
        case 'H':
        case '?':
            printf("オプション一覧¥n");
            printf("/H(Help) or /?¥t¥t: ヘルプ（これだにょ）¥n");
            printf("/U(Upper)¥t¥t: アルファベットを大文字にするにょ¥n");
            printf("/Wxx(Width)¥t¥t: 1行の文字数をxxにする（xxは1～80)¥n");
            printf("/P(Pause) or /M(More)¥t¥t: 1画面毎にキー待ちをするにょ¥n");
            exit(EXIT_SUCCESS);                         ⑱
            /*「¥t」はタブ*/
        default:
            printf("[/%c]なんてオプションはないにょ¥n",op[1]);
            exit(EXIT_FAILURE);                         ⑲
    }
}

void main(int argc,char *argv[]){
    /*変数の宣言*/                                      ①
    int i,op;                                           ②
    int flag[2],line=0,width=0,chc=0;                   ③
    char ch;
    char fn[255];                                       ④
    FILE *fp;                                           ⑤

    /*変数初期化*/
    for(i=0;i<2;i++)
        flag[i]=0;
    fn[0]='¥0';                                         ⑥

    /*ファイル指定＆オプション*/
    for(i=1;i<argc;i++){                                ⑦
        if(argv[i][0]=='/' || argv[i][0]=='-'){         ⑧
            op=option(argv[i]);/*引数がオプションだったら*/   ⑨
            if(op<100)
                width=op;                               ⑳
            else
                flag[op-100]=1;                         ㉑
        }
        else
            strcpy(fn,argv[i]);/*引数がオプションじゃなかった場合*/   ㉒
    }

    /*ファイルが指定されたかチェック*/
    if(strlen(fn)==0){
        printf("ファイルを指定するにょ¥n");
        exit(EXIT_FAILURE);
    }

    /*拡張子省略時に拡張子を「txt」にする*/
    if(strchr(fn,'.')==NULL)                            ㉓
        strcat(fn,".txt");                              ㉔

    /*ファイルを開く*/
    if((fp=fopen(fn,"r"))==NULL){
            printf("[%s]なんてファイルないにょ¥n",fn);
            exit(EXIT_FAILURE);
    }

    /*メイン処理*/
    while((ch=fgetc(fp))!=EOF){                         ㉕
        chc+=1;                                         ㉖

        if(ch==0x0a){
            line+=1;
            chc=-1;                                     ㉗
            }

        if(width)
            if(chc>=width){
                printf("¥n");
                chc=0;
                line+=1;
            }                                           ㉘
            if(chc>=80){
                chc=0;
                line+=1;
            }


        if(flag[1] && line>=25){
            getc(stdin);                                ㉙
            line=0;
        }

        if(flag[0])
            ch=toupper(ch);                             ㉚

        printf("%c",ch);
    }
}
```



《第3図》リスト3の構成図

ところで，この「case」には「break」がありません。何でかというと，どうせ「return」でこの関数を抜けちゃえば「return」より後の処理は行なわれないので，必要ないからなんですね。

つぎは「P」と「M」。この二つは表示を1画面ごとに止めるオプションです。これもここでは101を返すだけですね⒀。

そして「W」は1行あたりの文字数を指定するためのもので，オプションの文字に続けて数値を指定します。文字数を40にする場合

/W40

というようにオプションを指定すればいいようにします。

この場合「/W40」という文字列が変数「op」に引数として渡されてきますね。文字列を数値に変換するには「atoi」という関数を使うんですが，この関数は文字列の数値部分（この場合「40」の部分）の前に数字以外の文字があると，値が0になってしまいます。それでは困るので，1文字目と2文字目を「0」に置き換えて「0040」という文字列にして「atoi」関数に渡しています。これでオプションの文字に続けられた数値がわかるわけですね。これを「i」に代入して⒁，その後で数値の範囲をチェックします⒂。このとき，小さすぎたり大きすぎたりした場合は，エラー・メッセージを表示してプログラムを終了させ⒃，ちゃんとした大きさだったら，「i」を戻り値にします⒄。

「H」か「?」だった場合にはヘルプ（この場合にはオプションの一覧表）を表示させます。これは単に「printf」関数が並んでいるだけですね⒅。

オプションの文字が「U」「P」「M」「W」「H」「?」のどれでもなかった場合，最後の「default」のところに処理がきます。ここではそのオプションが存在しないというメッセージを表示させて，プログラムを終了させています⒆。

これで「option」関数はおしまいです。なにか他に追加したい機能があったら「case」を増やせばいいですね。

戻り値が100以下なら「width」に代入，以上ならフラグを立てる

「option」からの戻り値が100未満なら1行当たりの文字数指定。100以上なら動作指定オプションが指定されたということになります。100未満の場合は単に「width」に代入するだけなので問題ないですね⒇。100以上の場合には戻り値から100を引いたものを添字とした「flag[]」に1を代入します㉑。

つまり戻り値が101だった場合「101-100=1」なので「flag[1]」に1を代入するわけです。この「flag」変数は，メインの処理での動作を指定するために使います。値が0ならそのオプションは指定されなかったことになるし，1なら指定されたことになるわけです。

こんな感じに，動作を指定するために使う変数のことを「フラグ」と言います。そしてそのフラグ用の変数に「そのフラグは有効」という意味の値を代入することを「フラグを立てる」と言います。

このプログラムの場合，「/U」オプションが指定されたら，「表示文字を大文字にする」というフラグが立つわけですね（実際には「flag[0]」に1を代入するわけです）。

引数がオプションじゃなかったら「fn」にコピー

引数がオプションじゃなかった場合，その引数の文字列を変数「fn」にコピーします㉒。「別にコピーしなくても，そのまま使えばいいじゃん」と思うかもしれませんが，このプログラムでは拡張子を省略した場合には，拡張子が「txt」だということにします（親切でしょ）。この場合，ファイル名の文字列に「.txt」を追加することになるわけですが，「argv」の内容は実はいじっちゃいけないんです。そんなわけで別に変更しても問題のない「fn」に移しておくんですね。

この処理は“引数がオプションじゃない”と判断されるたびに行なわれます。ですからこのプログラムでは，複数のファイル名（というか，1文字目が「/」か「-」じゃない文字列）が指定された場合，後ろにあるほうが有効になります。

拡張子省略時に拡張子を「txt」にする

テキスト・ファイルの拡張子はほとんどの場合「txt」なので，このプログラムでは拡張子が省略された場合，「.txt」を

```
----Test----
         1         2         3         4
1234567890123456789012345678901234567890
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
ｶﾀｶﾅ(ﾊﾝｶｸ):
ｺﾉProgramﾃﾞﾊ ｾﾞﾝｶｸﾉ「/U」ｵﾌﾟｼｮﾝｦ ｼﾃｲｽﾙﾄ ﾓｼﾞ ﾆﾖｯﾃﾊ ﾊﾞｹﾏｽ
ｺﾚﾊ Programﾁｭｳﾃﾞ ｾﾞﾝｶｸﾓｼﾞ ﾉ ｼｮﾘｦｼﾃｲﾅｲﾀﾒﾃﾞ
ﾊﾞｸﾞｼﾞｬ ﾅｲﾃﾞｽ
「/W」ﾃﾞ ﾀﾌﾞｶﾞ ﾁｬﾝﾄﾃﾞﾅｲﾉﾓ ｵﾅｼﾞﾖｳﾅ ﾘﾕｳﾃﾞｽ
[ｱﾜﾘ]
```

《画面2》リスト3実行用サンプル・テキストTEST.TEXTの内容

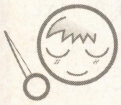
```
C:>SAM3 TEST.TXT
----Test----
         1         2         3         4
1234567890123456789012345678901234567890
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
ｶﾀｶﾅ(ﾊﾝｶｸ):
ｺﾉProgramﾃﾞ ﾊ ｾﾞﾝｶｸﾉ「/U」ｵﾌﾟｼｮﾝｦ ｼﾃｲｽﾙﾄ ﾓｼﾞ ﾆﾖｯﾃﾊ ﾊﾞｹﾏｽ
ｺﾚﾊ Programﾁｭｳﾃﾞ ｾﾞﾝｶｸﾓｼﾞ ﾉ ｼｮﾘｦｼﾃｲﾅｲﾀﾒﾃﾞ
ﾊﾞｸﾞｼﾞｬ ﾅｲﾃﾞｽ
ﾀﾌﾞｶﾞ ﾁｬﾝﾄﾃﾞ ﾅｲﾉﾓ ｵﾅｼﾞ ﾘﾕｳﾃﾞｽ
[ｱﾜﾘ]
```

《画面3》リスト3の実行結果1（実行ファイル名はSAM3.EXE，TEST.TXTを指定，オプション指定なし）

ファイル名に追加します。拡張子が省略されているかを調べるには「strchr」関数を使ってファイル名の中にピリオドが含まれているかを調べます（㉓）。

strchr(str,'.')

とすると，変数「fn」の中にピリオドが含まれていなければ「NULL」が返ってくるので，「strcat」関数で「.txt」を連結します（㉔）。



拡張子がないファイルにはピリオドだけ付ける

「拡張子が省略されると「txt」になるんだったら，拡張子がないファイル名はどうやって指定するんだ？」と考え込むことはないです。

拡張子がないファイルを指定するときは，ファイル名にピリオドだけをつけてください。たとえば「TANGE」っていうファイルなら「TANGE.」とすればOKよん。

メイン処理

このプログラムはメインの部分ではたいしたことはやりません。基本的には「fgetc」関数でファイルから1文字とってきて，それを「printf」関数で表示させる”ということをファイルの終わりまでやればいいわけです(㉕)。これをC言語で書くと

```
while((ch=fgetc(fp))!=EOF){
    printf("%c",ch);
}
```

となりますよね。これにオプションが指定された場合の動作を付け足していきます。

最初に一定の文字数で改行したり，1画面ごとにキー入力待ちをするために，その行の表示文字数をとっておかなければいけません。ここでは「chc」という変数を使っています。1文字表示するたびにこれに1を足していきます（㉖）。

行数をとっておく変数は「line」です。これは改行のたびに増やせばいいんですが，その「改行」はどうやって調べればいいんでしょうか？

ひとつは表示文字のコードが0x0a（10進数だと10）だった場合です。0x0aを表示させると改行します（㉗）。

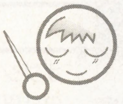
もう一つは1行あたりの文字数を超えた場合です。これは「/W」の文字数指定がなかった場合には，80文字表示されたら「line」に1を足して，「chc」を0にすればOKですね（㉘）。

「/W」の文字数指定があった場合，変数「w」には文字数が入っているはずで，指定されていなければ0になっているはずです。つまり「width」が0でなければ，「/W」オプションで指定された文字数（「width」の値）ごとに「line」に1を足して，「chc」を-1にします。ここで-1にするのは，「ch」の内容が改行文字なので，それは文字数に含めないようにするためです。

「/Pと/M」が指定された場合，「flag[1]」が1になっていますよね。その場合，1画面ごとにキー入力待ちをします。これは変数「line」の値が25以上かどうか調べて，25以上だったら「getc」関数でキー入力待ちをして，「line」を0にすることで実現しています（㉙）。

最後に「/U」オプションの，「アルファベットを大文字にする」という指定です。これが指定された場合「flag[0]」が1なので，とのときは「toupper」関数で大文字に変換します（㉚）。

これらの機能を追加して完成させたのがリスト3というわけです。



「option」関数は，ほかのプログラムでも使えるよ

これでファイルとオプションの指定ができました。この「option」関数はほかのプログラムにも，ほぼそのまま持っていけます。「switch」文の処理を変えれば，ほとんどのオプション指定に対応できるはずです。

ファイル指定の部分も同じですね。

このファイルとオプションを指定できる機能があると，グーッ！なアプリケーションに見えます。隠しオプションとかをつけてみてもおもしろいかもしれませんね。それじゃ，また来月！

```
C:>SAM3 TEST /U /W20
----TEST----
         1         2
         3         4
12345678901234567890
12345678901234567890
ABCDEFGHIJKLMNOPQRST
UVWXYZ
ABCDEFGHIJKLMNOPQRST
UVWXYZ
ｶﾀｶﾅ(ﾊﾝｶｸ):
ｺﾉPROGRAMﾃﾞ ﾊ ｾﾞﾝｶｸﾉ「
/U」ｵﾌﾟｼｮﾝｦ ｼﾃｲｽﾙﾄ ﾓｼ
ﾞ ﾆﾖｯﾃﾊ ﾊﾞｹﾏｽ
ｺﾚﾊ PROGRAMﾁｭｳﾃﾞ ｾﾞﾝ
ｶｸﾓｼﾞ ﾉ ｼｮﾘｦｼﾃｲﾅｲﾀﾒﾃﾞ
ﾊﾞｸﾞｼﾞｬ ﾅｲﾃﾞｽ
ﾀﾌﾞｶﾞ ﾁｬﾝﾄﾃﾞ ﾅｲﾉﾓ ｵﾅｼ
ﾞ ﾘﾕｳﾃﾞｽ
[ｱﾜﾘ]
```

《画面4》リスト3の実行結果2（実行ファイル名はSAM3.EXE，TEST.TXTを拡張子省略指定，「/U」と「/W20」を指定）

```
C:>SAM3 /H
オプション一覧
/H(Help) or /?              : ヘルプ（これだにょ）
/U(Upper)                   : アルファベットを大文字にするにょ
/Wxx(Width)                 : １行の文字数をxxにする（xxは1～80）
/P(Pause) or /M(More)             : １画面毎にキー待ちをするにょ
```

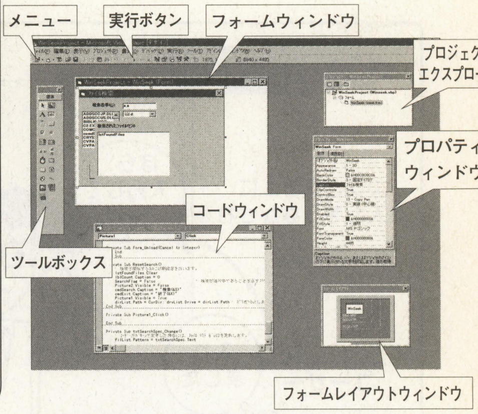
《画面5》リスト3の実行結果3（実行ファイル名はSAM3.EXE，「/U」でヘルプを表示）

応用自由自在！　Windowsプログラミング環境をモノにする！

Visual Basic研究所

ビジュアル　ベーシック

愛称：VB研



所長●竹宮 恵亀　Keiki Takemiya　Illustration●Jun Ishiguro

第5部　第5回
“オブジェクト”の概念をマスターしよう！

基礎講座を行なっている第5部も，いよいよ第5回。これまで“BASIC言語の基礎”から“VB起動”までを紹介してきましたが，いよいよこれからWindowsプログラミングの概念を紹介していきます。

今月は，その中でも基本といえる“オブジェクト”について，一緒に学んでいきましょう〜。

(右) VB研・所長であらせまする竹宮恵亀（新潟県生まれ，18歳で上京，某工業大学卒，某メーカー勤務後，所長に就任。ついでに渋谷区に引っ越す)。年末年始は，スノボの疲れを田舎で癒やす予定（助手3号と同じか？）

(左) 物欲情報研究所開設を目論む，助手4号。輝け！'97年3大ニュース「①Newton MessagePad2000日本語版が発売にならなかった…ちょっと，どゆこと？」「②猫が一匹行方不明に。ウワサによると，ミッキーという裕福な外人さんに拾われて，優雅な生活を送っているとか（事情通)」あとはみなさんご想像どおり，「③VB研を卒業できなかった」カッコわらい〜。

Visual Basic Programming System for Windows Ver.5.0（日本語版）
ラーニング版23,800円
（アカデミック・パッケージ10,900円）
プロフェッショナル版77,800円
（アカデミック・パッケージ35,100円）
問い合わせ先
マイクロソフト株式会社
☎03-5454-2300
ホームページ
http://www.microsoft.com/jp/
動作環境
Windows95／NTが動作するマシン

先月で忘れたこと

所長　みなさん，新年明けましておめでとうございます〜。というあいさつは1月号でやるようにネ，と編集部のかたにいわれていたのですが，2年連続ですっかり忘れていました〜。しかぁし，人と人とのつながりは，まずはアイサツから。たとえるなら，ハローグッドバイ。というインターナショナルかつ礼儀正しい教育を受けたボクは，あいさつをせずにはいられないのでーす。今年もよろしくね！

助手　な，な，な，なげーよ，あいさつが。よくいるよね，こういう校長先生。

所長　病弱なボクは，よく貧血でイッちゃってました〜。さて，あいさつも済んだことだし，今月はページ数も少ないから，さっそく本題に入ることにしよう。

助手　あのー，山のようなポストペットのネタ話があるんですけど。ってゆーか，話させろ！

所長　さて，これから数回にわけて，VBプログラミングの大きな目玉である“オブジェクト”や“イベントドリブン”という考えかたについて説明していく。N88-日本語BASICやC言語などの古い言語では，このような概念は直接サポートされていなかったので，ちょっとわかりづらいかもしれない。しかし，C++やJava（ジャバ）などの最近の言語では，これらの概念は必ずといっていいほど登場してくるのだ。

助手　イヤ〜っ，私を置いて行っちゃイヤ〜。

所長　今回は，そのようなオブジェクトの概念について，VBでどのように扱われているか紹介するぞ。

昔はプログラムがユーザーよりエラかった

助手　うちのペットは熊の「ぶん」っていう名前でねぇ，ピンク色なの。

所長　ストーップ。その話はあ・と・で。さて，先月まで“変数”“代入”“プロシージャ”といったVBの言語仕様を紹介してきたよね。

助手　プロシージャは，サブ・ルーチン。

所長　そうそう。これらの言語仕様は，古くからあるBASICやFORTRAN（フォートラン），C言語などと基本的な概念はまったく同じなのだ。実際，Windows以前のプログラミングは，これらの言語仕様があれば十分なプログラムが作成可能だった。

助手　MSX-BASICもその仲間ね。

所長　もっとわかりやすくいうと，この時代のほとんどのプログラムは，

①キーボードからの入力を待つ
②入力に応じて計算を行なう
③ディスプレイに計算結果を出力する

ということを繰り返しているわけだ。

助手　基本的なプログラミングの流れ，といった感じですな。

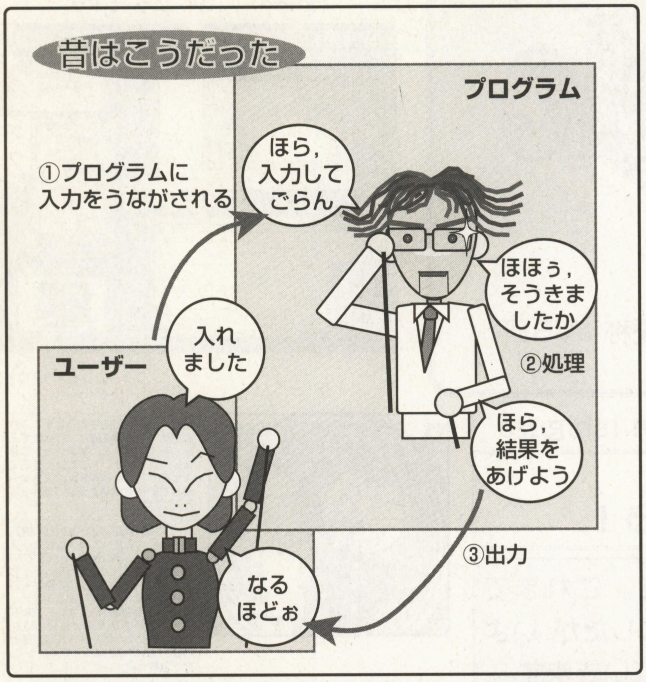
所長　このプログラム構成では，プログラム側が入力と出力をコントロールすることになる。どちらかというとユーザーは，そのプログラムの処理に従っているという関係になるわけだ（第1図)。

助手　プログラムのほうがエライんだ。

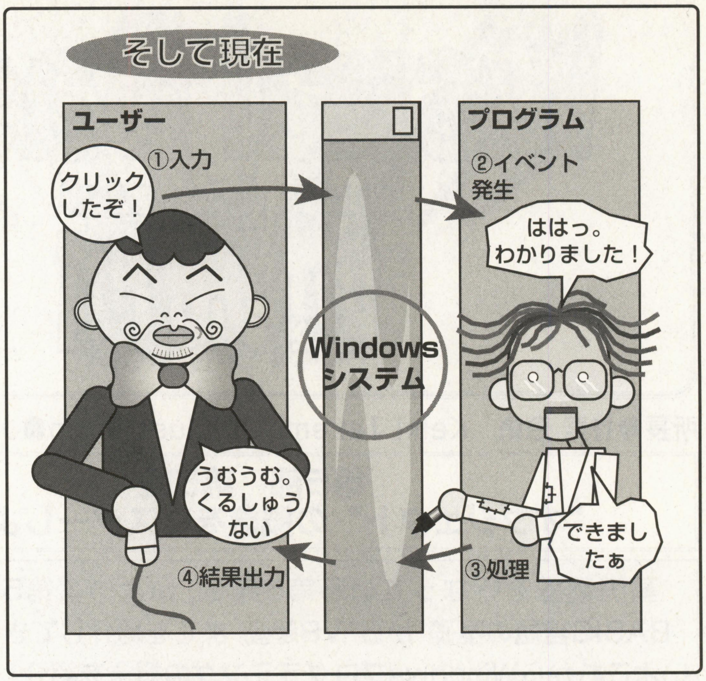
所長　その後，マウスとグラフィックを使ったGUIベースのWindows時代になると，プログラムの構成がつぎのように大きく変わったのだ。心して読んでほしい。

●イベントの発生

Windowsでは，ユーザーの入力の自由



《第1図》DOS-BASICなどの，Windows以前のプログラム構成（昔は所長もりりしかった？）



《第2図》これがWindowsのプログラム構成だ！ ユーザー（助手）のほうがプログラム（所長）よりエラいのだ

度が飛躍的に大きくなりました。

マウスとウィンドウ，メニュー，ボタン，テキスト・フィールドなどを利用することにより，どのタイミングでデータを入力するかはユーザーが決定権を持つようになったのです。プログラム側は，今までと逆にユーザーの入力に合わせる必要がでてきました。

WindowsのようなGUIベースのシステムでは，ユーザーからの入力や指示などを“イベント”と呼んでいます。

●処理の流れのちがい

GUIのプログラム構成は，つぎのような処理が基本になります（第2図）。

①マウスやキーボードから入力がある
②イベント発生を，Windows経由でプログラムが受け取る
③イベントに合わせた処理をプログラムが行なう
④Windows経由で結果を出力する

イベントは，いつ発生するかはプログラム側ではわかりません。ですから，プログラムはイベントによって制御されることになります。このことから，GUIのプログラムを“イベント・ドリブン型（イベント駆動型）”のプログラムと呼びます。

VBでは，イベントが発生すると“イベントプロシージャ”が実行されます。VBのプログラムは，イベントプロシージャによって構成されているともいえます。

オブジェクトは“モノ”である…ってちょっと哲学的ィ

所長　以上の説明はわかったかな？

助手　まぁ，マウスをクリックすると，あるサブ・ルーチンが呼ばれる，という程度に理解できましたぁ。

所長　おおむねよし。さてつぎは，Windows APIとオブジェクトについて説明しちゃうぞ。刮目（かつもく）して読むべし！

●Windows APIとは？

Windowsプログラミングで欠かせないのが，Windows APIです。これは，簡単にいってしまうと，Windwosシステムが持つさまざまな機能，たとえばウィンドウを描画したりファイル管理するなどの機能を，サブ・ルーチンのように呼びだすことができるものです。Windowsプログラムは，この膨大な数のWindows APIライブラリを利用して作成していきます。

このWindows APIは，VBでもプロシージャと同じ形式で利用することができます。しかし，このWindows APIは1,000種類以上もあり，これを一つずつ覚えてプログラムを作成するのは，非常にむずかしい作業です。

●オブジェクトを使えば簡単

VBでは，この問題を解決するために“オブジェクト”という概念を利用しています。オブジェクトとは，日本語で“物”という意味です。VBにおけるオブジェクトは，簡単にいってしまえば「プログラムを物の集まりのように扱いましょう」という設計がされているのです。

実際にVBでは，オブジェクトはつぎの三つの要素により規定されています。

①プロパティ…物の性質，属性。たとえば，対象のものに対して，色や大きさなどの設定値などのこと。
②メソッド…物の機能のこと。たとえば，音を再生する，絵を描くなど。
③イベント…物の状態の変化。たとえば，「ボタンが押された」などのこと。

オブジェクトは理解できたかというと…？

所長　とまあオブジェクトについて紹介してきたのだが，理解度はどのくらいでしょう。はい，助手君。

助手　チキチキ，チーン。はい，30パーセントぉ。えへん。

所長　エヴァるな！　まぁね，オブジェクトの概念は“何となく”でいいから覚え

ておいてね。実際のプログラミングを進めていけば，わかるようになるから。というわけで，この2月号は愛蔵号です。あとでじっくり読み直してね！

助手　逃げたな（ニヤリ）。

所長　そうそう，オブジェクトの種類を説明し忘れていた。VBでは，オブジェクトとして扱うものに，

- **●フォーム（土台）**
- **●コントロール（機能）**
- **●OCX（外部拡張機能）**
- **●DAO（目に見えないオブジェクト）**

という4種類がある。これらは，今までは“プログラムの部品”と呼んでいたものだ。つまり，VBで部品として扱っていたものすべてが，実はオブジェクトということなわけだ。わかる？

助手　チキチキ，チーン。はい，13パーセントぉ。あっ，支持率が17ポイントも低下しました。たいへんです。所長クビか？　だいたいDAOって何だお？　目に見えないオブジェクトって，哲学？

所長　はい，今の説明は忘れてください。これらの用語は，きっとあと半年先のこの連載で再登場すると思いま～す。

まとめとポストペット

所長　次号では，オブジェクトの実践ということで，プロパティ，メソッド，イベントをくわしく解説していくぞ。それじゃ，また来月を…。

助手　ちょっと待ったァ！　みんな，ポストペット知ってる？　先月の神奈川さんのマンガでも紹介していたけど，研究所内でポストペットが大流行。もはや，ポストペットハザードなのでは？　ちなみにワシが飼っている熊のメール・アドレスは，ptac@jolls.co.jp。所長は？

所長　ボ，ボクが飼っているのは，当然カメだぁい。名前は「けち亀」っていうんだよ。

助手　いかにもセコそうな亀だね。

所長　でね，3日目に突然「ああ，今，3か月の眠りの呪いから覚めました。おはよう，ここはどこですか。いや，今はじめてメールを書いてみているのです。書くことないもので，でまかせを書いてしまいました。ごめんなさい（けち亀）」という支離滅裂な書き置きを残して，家出しちゃったんですよ。

助手　いじめすぎたんじゃないの？　ほら，いじめられた人間は，もっと弱いものをいじめるってヤツ。

所長　アンタも誰かにいじめられんかい。

助手　そんな生意気なことをいう人は，ミネ打ちよ～ん。（ピシィ←伝家の宝刀ベルト鞭が炸裂した音）

所長　ヒィ～。

助手　みんな，こんな風にいじめられている亀を発見したら，今スグ助けて竜宮城へGO！

所長　カラーページの『モービルと呼ばないで，モバイルよん（仮題）』も読んでね～。

《第3図》ポストペットとは，ペットにメールを運ばせることができるインターネット電子メールソフトなのだ（価格3,980円，http://www.so-net.or.jp/postpet/で体験版が入手できる）。この画面は，所長が飼っている「けち亀」の部屋。そこに助手の飼っている熊「ぶん」がやってきて，ギックリしているところ。ちなみに，所長のペットのアドレスはshocho@jolls.co.jpだ（1月11日まで）

©1997 Sony Communication Network Corporation

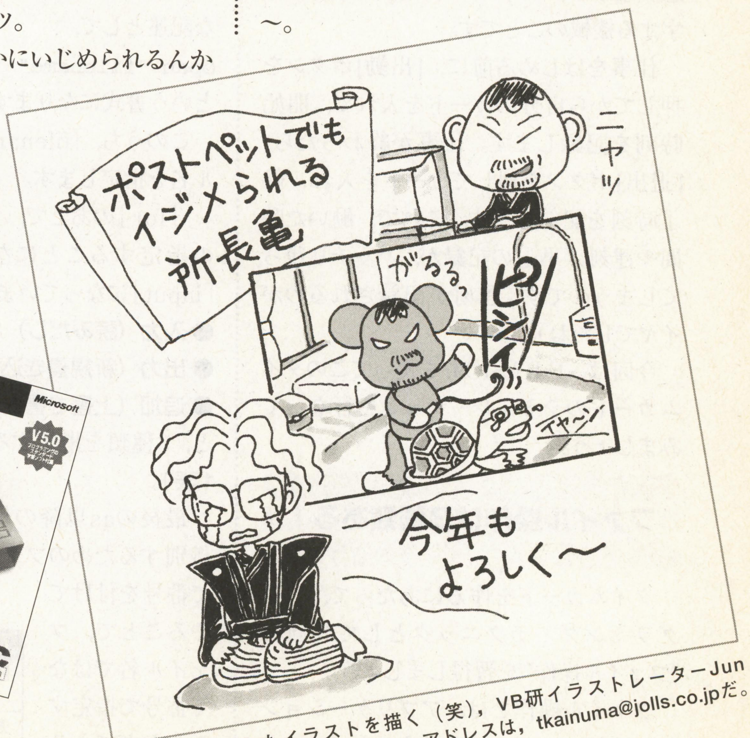
Every Month Present
VB5.0 太っ腹 プレゼント！

マイクロソフト株式会社より，ベーマガ読者に特別プレゼントが提供されました！　『Visual Basic 5.0ラーニング・エディション』を，毎月3名様にプレゼントいたします。

官製ハガキに，あなたの①住所②氏名③年齢④職業（学年）⑤電話番号⑥使用言語とプログラム歴⑦プログラムの目的（ゲーム作り，授業で，仕事などくわしく）⑧この記事の感想・要望などを書いて，下記住所まで送ってください。〆切は，毎月8日必着です。

■あて先
〒141-8715 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部
『Visual Basic5.0プレゼント②』係

■'97年12月号の当選者は，松田和樹さん（北海道札幌市・16歳），小池心平さん（長野県駒ヶ根市・14歳），長谷川晃児さん（愛知県江南市・26歳）です。おめでとうございます！

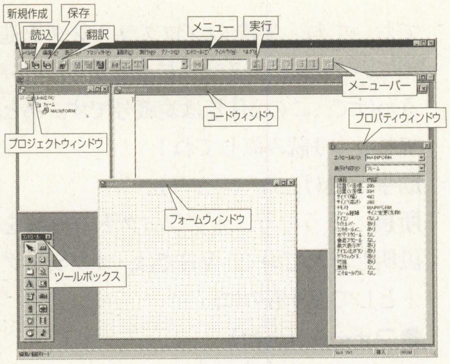


▲いつもイカシたイラストを描く（笑），VB研イラストレーターJun Ishiguroのポストペット・メール・アドレスは，tkainuma@jolls.co.jpだ。みんな，ファンレターをだそう！

DOS-BASICからの移行実績No.1のWindowsプログラミング・ツール

F-BASIC97 プログラム教習所

エフ・ベーシック



TEXT & PROGRAMMING●かんのゆうき

かんのゆうき (Yuuki Kanno)
Profile

東京都生まれ。小学生のときにFM-7に出会い，プログラムを作りはじめる。以来，PC-88に一度浮気した以外は，FM TOWNS，FMVという根っからの富士通派(笑)。1998年は，BASICの基本アルゴリズムを見直し，連載に反映させる予定。

第3段階 ファイル操作をマスターしてタイムカード・プログラムを作ろう！

みなさんがこの記事を読むのは，もう1998年ですね。あけましておめでとうございます。今年もF-BASIC97プログラム教習所を，よろしくお願いします。

さて今月は，『タイムカード』プログラムを作りながら，“ファイル操作”の方法を勉強していきましょう。

F-BASIC97
価格35,000円
((問い合わせ先))
富士通ミドルウェア株式会社
☎045-471-0282 FAX045-475-1958
（土日・祝祭日のぞく9:00～12:00，13:00～17:00）
ホームページ
http://www.infoweb.ne.jp/fmw/
価格35,000円
((動作環境))
日本語Windows95／NT（3.1対応版も付属）
486DX以上
メモリ16Mバイト以上
ハードディスク空き容量30Mバイト以上

タイムカードを知らない人はいるかな？

今月は，タイムカードを作ります。アルバイトをした人なんかは知っていると思いますが，タイムカードとは時刻を印字する機械のことです。

仕事をはじめる前に，[出勤]ボタンを押してから自分のカードを入れて，開始時刻を記録します。仕事が終わったら，[退出]ボタンを押してカードを入れ，終了時刻を記録します。これで，働いた時間や遅刻／早退の記録が，バッチリ残ってしまうのです（遅刻が記録されるのがイヤでしたね）。

今回は，F-BASIC97を使ってこのタイムカードのシミュレーションを行なってみましょう。

ファイル操作は3種類ある！

タイムカードを作るにあたって，プログラミング・テクニックとして今回は“ファイル操作”を習得しましょう。

ファイル操作とは，アプリケーションから外部のファイルを扱うことです。たとえば，ワープロ・ソフトでも文字データを読み込んだり保存したりしていますね。これも，ファイル操作機能を使っています。

ファイル操作は，まずはじめにファイルをオープンすることになります。これは，“open”命令で定義を行ないます。基本的な記述として，

```
open "filename" for input as #1
```

という書式になります。

このうち，「filename」の部分でファイル名を指定します。

「for」のあとで，ファイル操作の種類の指定することになります。ここでは「input」になっていますが，

●入力（読みだし）　…input
●出力（新規書き込み）　…output
●追加（上書き書き込み）　…append

と，3種類を指定することができます（第1表）。

最後のas以降の「#1」は，ファイルを識別するためのファイル番号です。ここで番号を付けてやることで，ファイル名ではなく番号で指定することができるわけです。この番号は，1～255までわけることが可能です。

オープンした後に，実際に読みだしや書き込みを行なうには，いくつかの方法があります。それらの命令を，第2表にまとめておきます。

この中でも，一番基本的な“input#”命令について，使いかたを紹介していきましょう。

《第1表》openモードで行なえるファイル制御

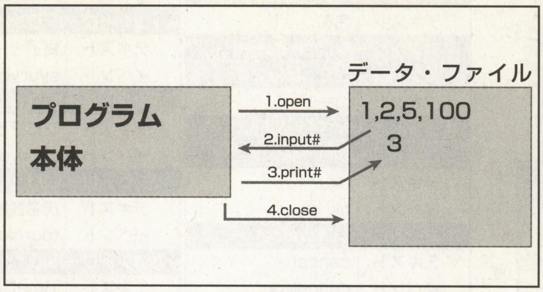
openモード	読みだし	書き込み
input	○	×
output	×	○（新規）
append	×	○（追加）

《第2表》ファイルの読みだしと書き込みに使える命令

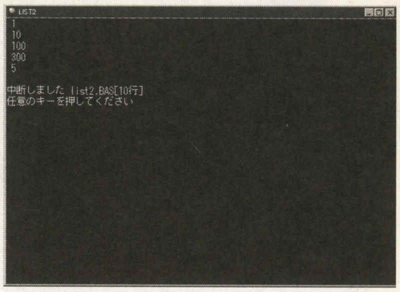
種類	書式	内容
読みだし	input#	数値や文字列を読み込む
	line input#	数値や文字列を改行コードが現れるまですべて読み込む
書き込み	write#	数値や文字列を出力する
	print#	数値や文字列を出力する
	print# using	数値や文字列を指定した書式で出力する

《リスト1》簡単なファイル制御のプログラム・リスト

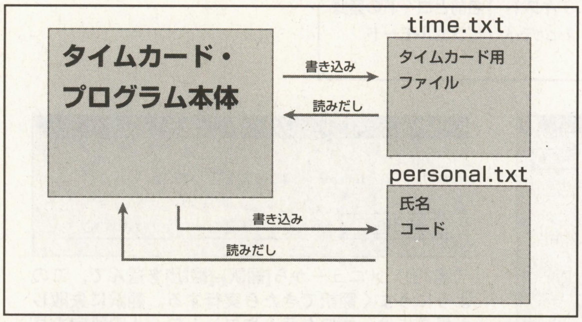
```
dim a(5) as integer
open "fb.dat" for input as #1
for i=1 to 5
  input#1,a(i)
next
for i=1 to 5
print a(i)
next
close #1
```



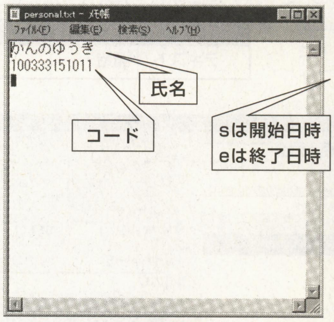
《第1図》リスト1のファイル制御を行なうときの関係図。このように，open～closeといった流れになっている

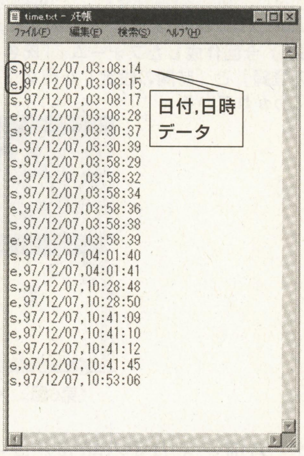


《第2図》リスト1のプログラムの実行結果



《第3図》『タイムカード』プログラムのファイル構成図





《第4図》データ保存用のファイルのファイル形式

“input#”を使ったリストを見てみよう

それでは，inputでファイルをオープンしたあとに，実際にデータを読みだすための“input#”命令を使ってプログラミングしてみましょう。リスト1を見てください。

このプログラムでは，最初の

dim a(5) as integer

で「a(5)」という配列変数を定義します。

つぎの行にある

open "fb.dat" for input as #1

で，“fb.dat”をファイル番号1で読みだしとしてオープンしています。このとき，“fb.dat”の中身が，

1,10,100,300,5

となっているとしましょう。

この後で，実際の読みだし処理を行ないます。「for～next」の繰り返し処理の中で，

input#1,a(i)

というように，「input#」命令を使っています。

input#命令は，“,(半角コンマ)”などの区切り文字単位で，ファイルの内容を読み取る機能があります(**第1図**)。

この場合は，読みだしを5回行ない，つぎのように変数にデータが代入されることになります。

a(1)=1

a(2)=10

a(3)=100

a(4)=300

a(5)=5

このようにデータを読みだしたら，その内容を画面表示してプログラムは終了します(**第2図**)。

ここで注意してほしいのは，「開いた(オープンした)ファイルは必ず閉じる(クローズする)」ということです。リストの最後にある，

close #1

が，その処理です。これを忘れると，ファイルが壊れてしまうことがあるので注意しましょう。

いよいよタイムカードに挑戦！

ファイル操作の概念がわかってきたところで，タイムカードを作成してみましょう。

タイムカード・プログラムで必要な項目は，

- **名前**
- **コード番号**
- **仕事をはじめる日時**
- **仕事の終わった日時**

の四つとします。

これらをファイルに保存し，必要なときには読みだすようにします(**第3図**)。

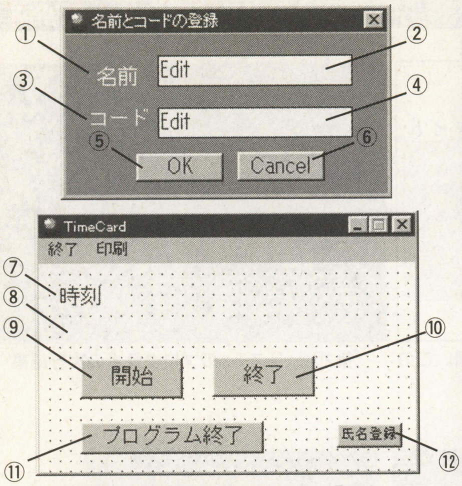
このファイルに保存するデータの形式は，**第4図**のようにしましょう。“personal.txt”には名前とコード番号を，“time.txt”には開始日時と終了日時を設定します。

つぎに，タイムカードの入力部分を設計しましょう。これは，フォーム上に一度ボタンやテキストを置いてみると，イメージがつかみやすいはずです。

F-BASIC97を起動し，プロジェクトを作成して実際にフォームを設定します。ここでは，名前&コードを設定するためのフォームと，時間を入力するためのフォームの2枚を作ります(**第5図**)。

名前&コードを入力するためのフォームに，コントロール(部品)をつぎのように配置します。

- **テキスト** ×2
- **ボタン** ×2



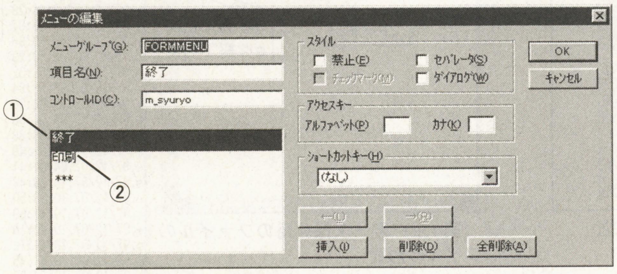
《第5図》今回作成したフォーム。「氏名・コードの登録」と「時間の設定」を行なうフォームにわかれている

《第3表》フォーム上のコントロールのコントロールID

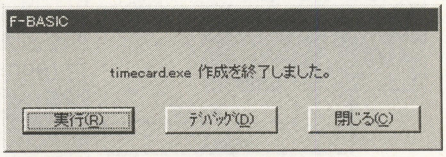
①コントロールID：text1	
テキスト	名前
②コントロールID：nameed	
③コントロールID：text2	
テキスト	コード
④コントロールID：codeed	
⑤コントロールID：ok	
テキスト	ok
イベント	ok_on
⑥コントロールID:cancel	
テキスト	cancel
イベント	cancel_on
⑦コントロールID:text3	
テキスト	時刻
⑧コントロールID:timetext	
テキスト	（なし）
⑨コントロールID:kaisi	
テキスト	開始
イベント	kaisi_on
⑩コントロールID:syuryo	
テキスト	終了
イベント	syuryo_on
⑪コントロールID:prgend	
テキスト	プログラム終了
イベント	syuryo_on
⑫コントロールID:touroku	
テキスト	氏名登録
イベント	touroku_on
⑬コントロールID：mainform	
テキスト	TimeCard
メニュー	formmenu
マッピングモード	ピクセルモード
⑭コントロールID：form2	
テキスト	名前とコードの登録
マッピングモード	ピクセルモード

《第4表》メニューのコントロールID

①m_syuryo
②_print



《第6図》メニューの構成図。終了と印刷の二つを設定している



《第7図》メニューから[翻訳]-[翻訳]を選んで，このようにうまく翻訳できたら実行する。翻訳に失敗した場合には，プログラムやコントロールの設定を見直そう

これは，名前を入力する部分とコードを入力する部分になります。ボタンは，[OK]ボタンと[キャンセル]ボタンを配置しました。

時間を入力するためのフォームは，

- **テキスト　×1**
- **ボタン　×4**

という構成になります。仕事をはじめるときに押す[開始]ボタンと，終わったときに押す[終了]ボタンの他に，氏名を登録するときに使う[氏名登録]ボタンと[プログラム終了]のボタンがあります。あとは，押した時間を表示するためのテキストを配置しました。

それぞれのコントロールのプロパティは，**第3表**のようになります。

“print#”命令に注意してコードを入力しよう

つぎは，コードの記述です。

まずは，名前＆コードを入力する部分のプログラミングをしていきましょう。

リスト2の①の部分を見てください。ここでは，テキストに入力した内容を，ファイルに書き込んでいます。書き込みには，“print#”命令を使います。たとえば

```
print#2,1,2,3,4,5
```

と記述することで，2番でオープンしていたファイルに対し，

1,2,3,4,5

と書き込んでくれます。

この命令を使って，名前とコードをファイルに出力します。これで，名前とコードのフォーム用のプログラムはひとまず完成です。

つぎに，メインの時間を設定する部分について作っていきましょう。**リスト2**の②の部分を見てください。

[開始]ボタンを押すことによって，現在の時刻をテキストに表示します。この後，[確認]ボタンを押すことによって，ファイルに時刻を設定します。[終了]ボタンを押すと，テキストに時刻と今日働いた時間を表示します。最後に[確認]ボタンを押すことで，ファイルに書き込みます。

これで，フォームに対するプログラムは完成です。

メニューを設定して完成だ！

つぎに，メニューを作成してみましょう。

メニューには，[終了]と[印刷]の二つの機能を組み込みます(**第6図**)。それぞれにコントロールIDを付け，メニューに対するプログラムを作っていきましょう。

F-BASIC97の[リソース]-[新規作成]-[メニュー]を選ぶことで，メニュー設定画面が表示されます。コントロールIDは，**第4表**のように入力してください。

メニューに関するコードは，**リスト2**の③の部分になります。それぞれの機能は，

- **終了…プログラムを終了する**
- **印刷…日時と時間を印刷する**

とします。

最後に，それぞれの機能を結びつけるためにコードを追加します。そして，完

F-BASIC97 プログラミングのすべて
近日発売予定！
価格未定

まったくの初心者から，DOS-BASICプログラマーに送る，Windowsプログラミングをはじめたい人に最適の一冊です。CD-ROMには，サンプル・プログラムなどを豊富に収録する予定。

詳細が見えしだい，このコーナーでお知らせします。お楽しみに！

問い合わせ先
電波新聞社 ☎03-3445-6111（販売部あて）

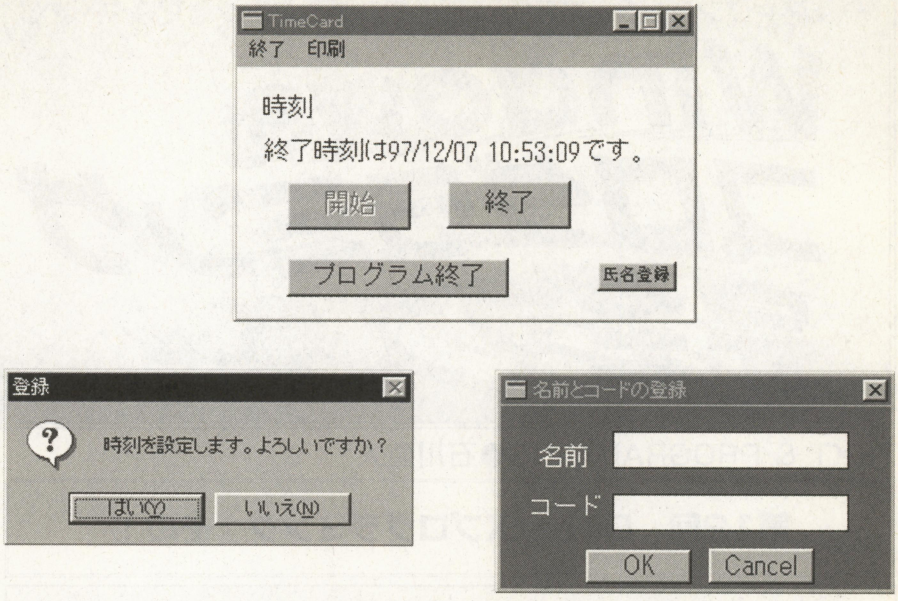
成したものがリスト2全体になるのです。**第7図**のように翻訳して実行してみてください。

プログラムが起動したら，最初に名前とコードを登録してください。そのあとに，タイムカードが使えるようになります（**第8図**）。

まとめ ファイル操作は慎重に

ファイルの制御を覚えると，さまざまなデータをディスクに保存でき，非常に便利です。

変数などはメモリ上にあるため，電源を切ると消えてしまいますが，ファイルはそのまま残すことができます。ゲームなどのデータの保存も，このようなファイルへの書き込み＆読みだし機能で実現しているのです。



《第8図》『F-BASIC97タイムカード』プログラムの実行画面

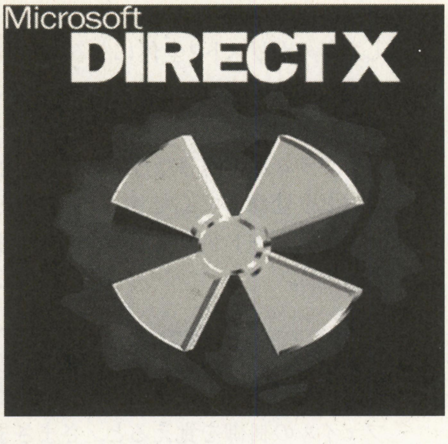
ただし，大切なファイルを壊してしまう危険性もあります。何回か動作を確認して，慎重にファイル操作を行なうようにしましょう。

《リスト2》『F-BASIC97タイムカード』のプログラムメニュー用プログラム

```
#include "windows.bi"

var shared TIMETEXT as object
var shared KAISI as object
var shared SYURYO as object
var shared FORM(1) as object
TIMETEXT.ATTACH GETDLGITEM("timetext")
KAISI.ATTACH GETDLGITEM("kaisi")
SYURYO.ATTACH GETDLGITEM("syuryo")

'初期処理
open "time.txt" for input as #1
do while not eof(1)
line input#1,A$
loop
close #1
if left$(A$,1)="s" then
  KAISI.ENABLEWINDOW 0
else
  SYURYO.ENABLEWINDOW 0
end if
'イベント待ち
while 1
        waitevent
wend
stop
end

'=================================================================
'        開始ボタン                                         =
'=================================================================
declare sub KAISI_ON edecl ()
sub KAISI_ON()
TIMETEXT.SETWINDOWTEXT "開始時刻は"+date$+" "+time$+"です。"
D%=MESSAGEBOX("登録","時刻を設定します。よろしいですか？",4,1)
if D%=5 then
 open "time.txt" for append as #1
 print#1,"s,"+date$+","+time$
 close#1
 KAISI.ENABLEWINDOW 0
 SYURYO.ENABLEWINDOW -1
end if
end sub
'=================================================================
'        終了ボタン                                         =
'=================================================================
declare sub syuryo_ON edecl ()
sub syuryo_ON()
TIMETEXT.SETWINDOWTEXT "終了時刻は"+date$+" "+time$+"です。"
D%=MESSAGEBOX("登録","時刻を設定します。よろしいですか？",4,1)
if D%=5 then
 open "time.txt" for append as #1
 print#1,"e,"+date$+","+time$
 close#1
 KAISI.ENABLEWINDOW -1
 SYURYO.ENABLEWINDOW 0
end if
end sub
'=================================================================
'        プログラム終了ボタン                               =
'=================================================================
declare sub PRGEND_ON edecl ()
sub PRGEND_ON()
D%=MESSAGEBOX("プログラム終了","プログラムを終了しますか？",4,1)
if D%=5 then
   end
end if
end sub
'=================================================================   ┐
'        OKボタン                                           =        │
'=================================================================   │
declare sub ok_ON edecl ()
sub ok_ON()
D%=MESSAGEBOX("登録","データを登録しますか？",4,1)
if D%=5 then
  var NAMEED as object
  var CODEED as object
  NAMEED.ATTACH GETDLGITEM("nameed")
  CODEED.ATTACH GETDLGITEM("codeed")
  NAME$=NAMEED.GETWINDOWTEXT
  CODE$=CODEED.GETWINDOWTEXT
  open "personal.txt" for output as #1                               ①
 print#1,NAME$
  print#1,CODE$
  close #1
end if
FORM(1).DESTROYWINDOW
end sub
'=================================================================
'        cancelボタン                                                =
'=================================================================
declare sub CANCEL_ON edecl ()
sub CANCEL_ON()
FORM(1).DESTROYWINDOW
end sub                                                              ┘
'=================================================================   ┐
'        氏名登録ボタン                                              =
'=================================================================
declare sub TOUROKU_ON edecl ()                                      ②
sub TOUROKU_ON()
FORM(1).CREATEWINDOW "form2",-1
end sub                                                              ┘
'=================================================================   ┐
'        メニュー「終了」                                   =
'=================================================================
declare sub M_SYURYO_ON edecl ()
sub M_SYURYO_ON()
D%=MESSAGEBOX("プログラム終了","プログラムを終了しますか？",4,1)
if D%=5 then
   end
end if
end sub
'=================================================================
'        メニュー「印刷」                                   =
'=================================================================
declare sub M_PRINT_ON edecl ()
sub M_PRINT_ON()
D%=MESSAGEBOX("","",0,3)                                             ③
open "lpt0:" for output as #1
open "time.txt" for input as #2
do while not eof(2)
  line input#2,T$
if left$(T$,1)="s" then
   KUBUN$="start : "
else if left$(T$,1)="e" then
   KUBUN$="end   : "
end if
  T_$=mid$(T$,3)
  print#1,KUBUN$+T_$
loop
close #1
close #2
end sub                                                              ┘
```

新技術やワンランク上のWindowsプログラミングをマスターする！

Windowsプログラミング完全マスター



TEXT & PROGRAMMING●石川直人

第12回　DirectXプログラミング　その①

石川直人 (Naoto Ishikawa)

Profile
秋田県生まれ。その後，熊本，帯広，岩手，東京など全国をさまよう，さすらいのプログラマーとなる。冬のボーナスを手に秋葉原をさまよい，ソニーVAIOノートに惹かれながらも，値引率がいいPC98-NXノートに目移りしつつ，結局飲み食いでお金がつきる模様。

前回の読者の質問コーナーでは，せっかく『CreateDIBSection』を解説しながらも，身もフタもないまとめかたをしてしまいました。そこでフォローとして，その発展技術である『Direct X（ダイレクトエックス）』についてくわしく紹介をしたいと思います。今回は，Direct Xが登場するその歴史的背景(←大げさ)を振り返ってみることにしましょう。

DirectXが登場するまでの長い道のり

DirectXとは何か？　これを自己流に解釈すると,「マルチメディア関係の技術には『Directホニャホニャ』って名前をつけるとカッコイイじゃん」というマイクロソフトの技術です。

ちなみに似たようなものとしては，開発環境系につけられる『Visual～』，ネットワーク・テクノロジー系につけられる『Active～』などがあります。

なぜマルチメディア関連の技術に『Direct～』という名前がつけられているかというと，それは単に音の響きがかっこいいからだけではありません。その詳細を説明する前に，DirectXが登場するまでの，Windowsのゲーム開発環境の歴史を簡単に振り返ってみることにしましょう。

DOSのWindowsのプログラミングのちがい

まずは，第1図を見てください。これは，プログラムとOS，ハードウエアの関係について，DOSとWindowsのちがいを表したものです。これを見るとわかるように，Windowsはハードウエアをドライバによって抽象化*1しています。

たとえば，画面にグラフィックを表示する場合を考えてみましょう。

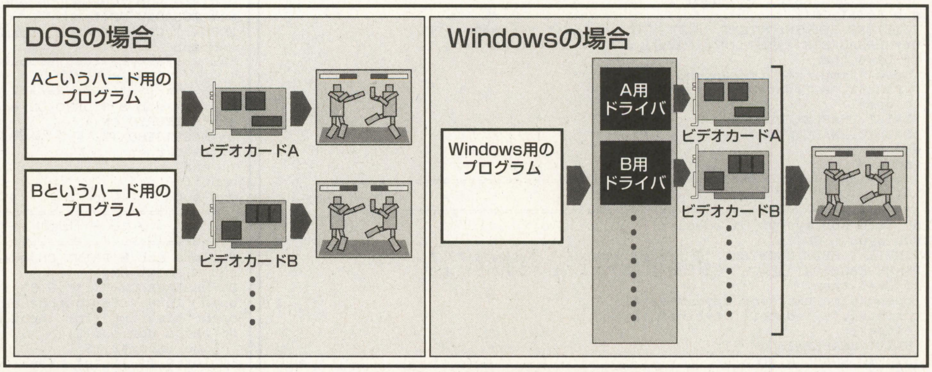
DOSの時代は，プログラムがビデオメモリ空間に直接データを書き込むことで実現していました。これは，ハードウエアを直接（ダイレクトに）コントロールする方法です。

しかしWindowsでは，プログラムにビデオメモリ空間は公開しません。ビデオメモリに対してグラフィックを描画する機能を提供し，実際の描画はWindows自身が実行します。このように，Windowsが持つさまざまな機能が“Windows API”なのです。その中でも，ライン／ドットなどのグラフィックを描画する機能を“GDI”と呼んでいます。

DOSにくらべて，Windows APIはハードウエアの“機能”を呼びだすという方式です。

遠まわりだけど便利なWindows API

このようにWindowsでは，ハードウエ



《第1図》DOSでは，それぞれのハードウエアごとに別のプログラムを用意しなければならなかった。Windowsでは，たとえば“ビデオカード”などというような抽象的なハードウエアに対して命令をだすと，それをWindowsが具体的なそれぞれのハードウエアに対する命令に置き換えて実行してくれる

*1　ハードウエアの抽象化
具体的にハードウエアを細かくコントロールする命令，たとえば「ビデオメモリの××に○○というデータを書き込め」というのが従来のプログラミングだった。このような命令を用意するのではなく，普通の人間同士で使うような一般化された命令，たとえば「画面にラインを描け」という形でハードウエアをコントロールできる場合，それをハードウエアを抽象化しているという。これによって，ちがったハードウエアに対しても同じ命令（プログラム）が使えるようになるわけだ。

アに対するアクセスを“抽象化された機能”の呼びだしによってのみ行なうことができます。

この仕組みが非常に便利なことは，Windowsプログラミングを実践している人たちならば，実感しているでしょう。Windowsに対応したドライバさえあれば，まったくちがったハードウエアでも同じようにWindows用プログラムを動作させることができるのです。

しかし，この方法にはデメリットがあります。というのは，直接ハードウエアを操作する場合とくらべると，その間にWindowsの処理が挟まっているぶん，動作が遅くなりがちな点です。

たとえるならば，自分の目の前にあるリンゴを食べるのにも，いちいち人（ここではWindows）に頼んで口まで運んでもらうような状況なのです。

Windowsでもゲームを作りたい！という要望で登場したWinG

Windows3.1の登場によって，世の中の主流はDOSからWindowsに変わっていきました。

以前は，パソコン・ゲームといえばDOS上で動作していました。しかし，そんなゲームのプラットフォームも，じょじょにWindowsへと移行してきます。

そこで問題になったのが，先にあげたようなWindows APIのデメリットです。

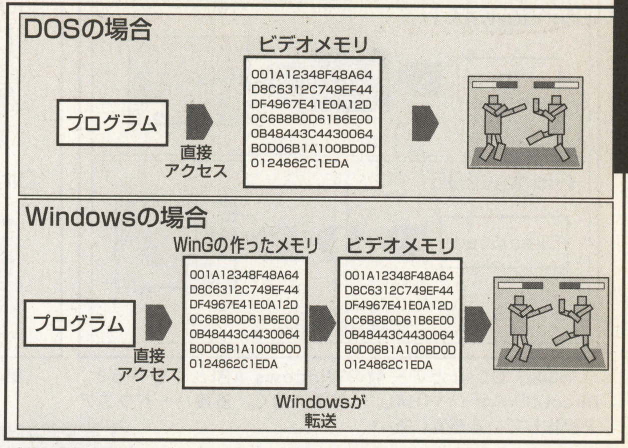
ハードウエアを直接操作することで，パソコンの限界を超えるような表現を追求するゲームの世界では，Windows APIをとおしたハードウエアの操作は速度的にものたりないものでした。

そこでゲーム・メーカーは，ハードウエアを直接コントロールするのと同等の性能を持つ，新しいWindows APIの登場を求めたのです。その要望を受けて，マイクロソフトはゲーム用の高速描画機能として，『WinG（ウィンジー）』を発表しました。

WinGは，直接ビデオメモリにはアクセスできませんが，ビデオメモリと互換性のある通常メモリ空間への“ポインタ*2”を提供します。

そこに対して描画を行なうことによって，DOSでの画面描画プログラミングとほぼ同等のゲーム開発環境が実現されるわけです（第2図）。

WinGの登場によって，Windowsのゲーム・プログラミング環境は，従来のグラフィック用Windows APIのみの場合とくらべると大幅に画面描画性能を向上させることができました。



《第2図》DOSでは，ビデオメモリー＝画面に対して直接データを書き込んでいた。一方WinGでは，ビデオメモリ互換のメモリに対して，直接データを書き込んで描画を行なうことができる

さらにサウンド機能を強化させるWAVEMIXも登場！

WinGと同時に，サウンド機能についても拡張がほどこされました。

従来のWindowsのサウンド機能（マルチメディア用Windows API）では，同時に一つの音声しか再生できませんでした。

さすがにそれではゲームには使えないため，複数のサウンドを同時に再生することができる『WAVEMIX（ウェーブミックス）』が発表されたのです。これで，「爆発音が他の音でとぎれる」というような不具合は生じなくなったのです。

WinGとWAVEMIXが用意されたことで，ひとまずWindowsのゲーム・プログラミング環境は，“画面描画”“サウンド再生”という最低限の機能が整いました。

こんにちはWindows95 そしてさよならするものは？

しかし，WinGとWAVEMIXによるWindowsゲームの時代は，長くは続きませんでした。

ゲームの開発には，何か月というものから長いもので数年と，期間がかかります。また，新規プラットフォームへの参入となると，さらに準備期間をとらなければなりません。

ゲーム・メーカーが，Windows新技術の発表を受け，DOSからWindowsへとプラットフォームを移行する努力を続けている間に，Windowsは3.1から95へとバージョンアップしてしまったのです。

そして，マイクロソフトはゲームに限らず，マルチメディア・プラットフォームとしてWindows95を強化するための技術“DirectX”を発表しました。

この発表によって，一気に時代遅れの技術となってしまったWinG＆WAVEMIXの運命は…？　WinGは，先月紹介したCreateDIBSectionと名前を変え，Windows95の標準APIとして統合されました。しかし，WAVEMIXのほうはひっそりと消え去っていったようです。

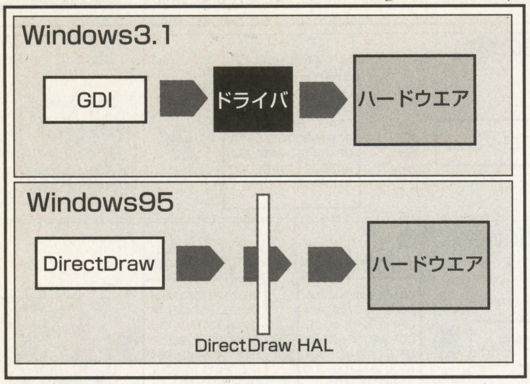
余談ですが，たまにWindows3.1／95両用ゲームなどがありますね。注意深く見ると，そのようなアプリケーションには，“wing.dll”や“wavemix.dll”といったファイルが使われています。そんなものを発見したときは，彼らの短かった命に心の中で手を合わせてあげてください(笑)。

同じように，Windows3.1の黄昏（たそがれ）時に発表された技術として，Video for（ビデオ フォー） Windows（ウィンドウズ）とWinGを組み合わせてアニメーションを行なう『WinToon（ウィントゥーン）』なんて技術もありました。しかし，これは実際に採用されたという話は聞きません（泣）。

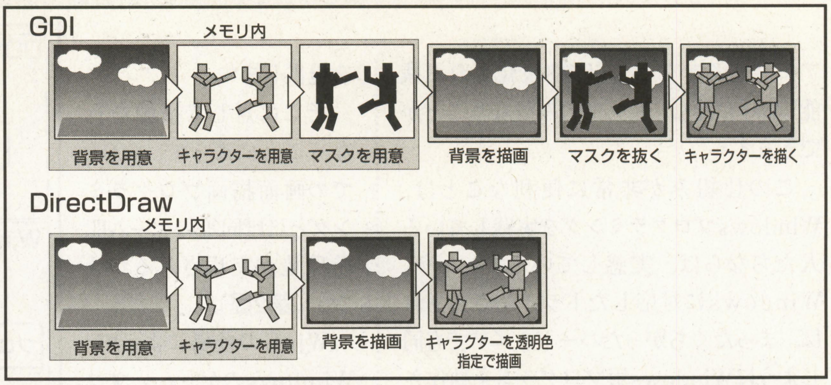
DirectXでマルチメディア機能はどう強化されるのか？

さて，満を持してDirectXの登場と相

*2　ポインタ
先月も紹介したが，プログラミング言語から直接メモリ空間にアクセスする方法の一つ。メモリ上のアドレスと変数の型を指定することによって，メモリ空間に対して直接値を読み書きすることが可能。



《第3図》GDIなどの一般のWindows APIとくらべると，DirectXのドライバ（HAL）は非常に薄く，直接ハードウエアを操作している感覚に近い



《第4図》GDIでスプライトを実現する場合と，DirectDrawでスプライトを実現する場合の差

なりました。ここで，最初の疑問である「なぜDirectなのか」についてお答えしましょう。

DirectXも，Windows APIの一種です。ですから，DirectXを使っても，プログラムからハードウエアを直接コントロールすることはできません。

しかしDirectXでは，間にあるWindowsの処理を薄くシンプルにするための，専用ドライバ*3を用意しています。このような仕組みによって，ハードウエアを直接操作するのと同じように，高速な処理を可能にしているのです（第3図）。

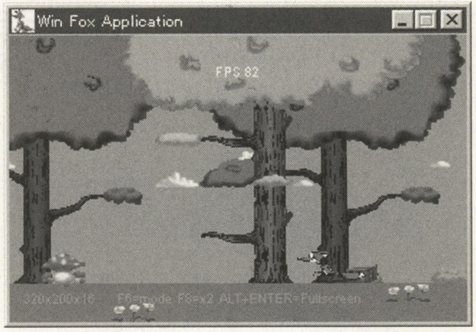
また，先ほど「近くのリンゴを食べるのにも，人の手を借りなければならない」という例で，Windows APIのデメリットを説明しましたが，その逆も考えられます。

それは，「リンゴをむくのが得意な人（API）に頼んだほうが，素早く食べる（実行する）ことができる」という考えかたです（第4図）。

DirectXは，「ダイレクトにハードウエアにアクセスする場合と同じくらい高速なドライバ」と，「マルチメディア関連のプログラムを作るときに必要な具体的な機能」の二つによって，Windowsのマルチメディア機能を強化しようという技術なのです。

DirectXで一番重要なのは DirectDraw

DirectXは，最初のバージョンが発表されて以来，バージョン2，3，5（4は欠



《第5図》DirectDrawのもっとも有名なサンプル『Fox & Bear』。60fps（フレーム／秒）を超える，高速な画面描画を確認できる

番）と発表されてきました。来年には，DirectX6の発表が予定されています。

DirectXは，さまざまな機能が用意されています。その中でも，一番よく使われる画面描画機能『DirectDraw』から紹介していきましょう（第5図）。

DirectDrawの主な機能は，

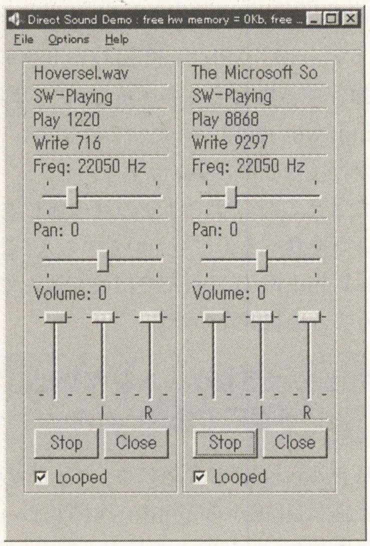
- **スクリーンをアプリケーションが占有するモードに切り替える**
- **透明色指定を含む，さまざまなイメージ転送**
- **描画領域の指定（クリッピング）**
- **カラー・パレット**
- **垂直同期信号との同期**

などがあります。

またDirectDrawでは，ビデオメモリへの直接アクセスがサポートされています。この機能を使えば，完全にDOSと同じようにビデオメモリに自由に描画処理を行なうことができるわけです。

サウンド機能を担当する DirectSound

『DirectSound』は，サウンド・カー



《第6図》DirectSoundのサンプル。複数のウェーブ・ファイルを開いて，同時に再生することが可能

ドを制御する機能を提供するAPIです（第6図）。

DirectSoundの主な機能は，

- **複数のウェーブ・サウンドを同時再生**
- **音程や再生スピードの制御**
- **ステレオ・スピーカを利用した，3Dサウンド（立体音響）の再生**

などがあります。

また，DirectDrawと同様に，サウンド・バッファに直接アクセスすることによって，プログラムから再生される音声データを直接扱うことも可能です。

3Dグラフィック描画を実現するDirect3D

『Direct3D』は，その名のとおり3Dグラフィック描画機能を提供するAPIです（第7図）。

*3　専用ドライバ
この専用ドライバを，DirectX HAL（Hardware Abstraction Layer）という。直訳すると，ハードウエアを抽象化する層。DirectXでは，従来のWindows用ドライバとは別に，DirectX専用のドライバを用意し，それを使ってハードウエアにアクセスしている。

《第7図》Direct3Dのサンプル。オブジェクトの描画方式を，Direct3Dが対応しているオプションの範囲内でさまざまに変更することができる

DirectDraw／DirectSoundといったAPIは，どちらかというとハードウエアへの高速なアクセス手段を提供することを目的としたとしたAPIです。

それに対してDirect3Dは，従来のWindowsには存在しなかった，まったく新しい機能を追加するためのAPIであるといえるでしょう。

Direct3Dは，低レベルAPIである“Direct3D Immediate Mode”と，高レベルAPI“Direct 3D Retained Mode”の二つにわかれています（コラム参照）。

Immediate Mode（即時モード）で提供される主な機能は，

- **ポリゴン・オブジェクト**
- **光源オブジェクト**
- **テクスチャ**

などをはじめとする，3Dプログラミングに関する基本的な命令セットです。

一方，Retained Mode（保持モード）では，つぎのような機能が提供されます。

- **オブジェクトの階層化**
- **オブジェクトの変形**
- **キー・フレーム・アニメーション**

Direct3Dの機能は，今月の特集で紹介している3Dアクセラレータなどのハードウエアを使うことによって，高速に実行できるようになっています。

というよりは，実用的なスピードでプログラムを動作させるには，3Dアクセラレータが必須といったほうが正確でしょう。

ネットワーク対戦で使われるDirectPlay

最近話題のネットワーク対戦ゲーム『Diablo』や『Ultima Online』。これらが対応するようなネットワーク対戦機能は，『DirectPlay』によってサポートされます。

DirectPlayでは，つぎのような機能が提供されています。

- **対戦相手／サーバとの接続**
- **対戦相手／サーバとの通信**

DirectPlayでは，一つの命令でさまざまな接続方式（ネットワーク・プロトコルなど）をサポートすることができます。

また，ネットワーク対戦で重要な，通信レスポンスのスピードも考慮されています。

入力制御を行なうDirectInput

『DirectInput』は，ジョイスティックやマウス，キーボードなど，インターフェース系の制御を行なうAPIです。

ジョイスティック入力については，従来のマルチメディアAPI（mmsystem.dll）でもサポートされています。DirectInputでは，さらにフォース・フィードバックについてもサポートされています。これは，いわゆる振動付きコントローラのことですね。

以上で，主なDirectXの機能は紹介しました。DirectXのファイルやサンプル，最新情報は，つぎのアドレスでも入手できます。

- **http://www.microsoft.com/directx/default.asp**

その他の機能も見てみる？

つぎに紹介する機能は，新しく発表された『DirectX 5.1 Media SDK』に含まれるものです。あまりゲーム・プログラミングには関係ありませんが，一応参考まで。

- **DirectAnimation**

Webブラウザ上でのアニメーション機能を担当します。『インターネットエクスプローラ4.0』による“ダイナミックHTML（DHTML）”のサポートに関連して追加されたAPIのようです。

なぜ，これがDirectXに含まれるのかは，いまいち不明ですが…。

- **DirectShow**

今まで『ActiveMovie』と呼ばれていた，マルチメディア・データ再生機能の新バージョンのことのようです。要するに，

「メディアプレーヤ（MCI）」→「Active Movie 1.0」→「DirectShow」

と流れてきたと考えればいいのでしょう。

DirectShowは，従来MCIでサポートしていたマルチメディア・データの再生機能は，ひととおりサポートしています。これに加え，さまざまなフィルタ処理を追加できるようになっているようです。

さて，プログラミング！をはじめる前に…

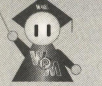
といったところで，DirectXの登場までの歴史と，DirectXの機能の概略の紹介は終わります。

次回は，DirectXプログラミングに関する紹介をもうちょっと具体的に進めていきたいと思います。また，DirectXをはじめとする最近のWindows APIでよく使われている，“COMインターフェース”に関する説明もしなければなりませんね。

といった予告とともに，今回はおしまいです（それにしても開発環境は何にしよう…）。

Technical Column

何が“低レベル”で何が“高レベル”なの？



低レベル（low-level）API，および高レベル（high-level）APIという表現について，簡単に説明しておきましょう。

何度もたとえていますが，目の前に置いてあるものを取ることを考えてみます。低レベルというのは，「目で場所を確かめる。右手を動かす。親指と人差し指でつかむ。右手を引き寄せる」というように，非常に単純な命令の組み合わせで表現した場合の，その命令のことです。

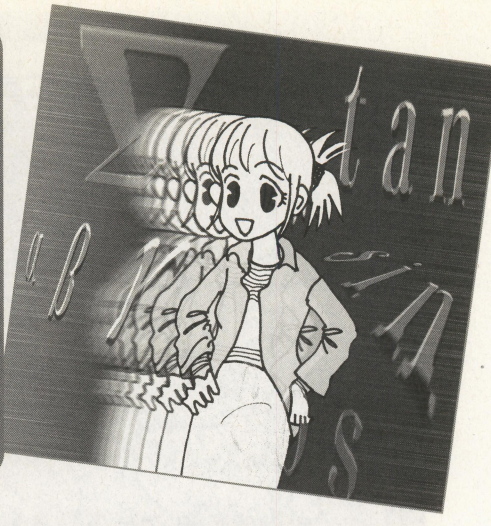
これが高レベルになると，「目の前にあるコップを手で持つ」といった，一言で実は複雑な意味を持つ表現になります。

低レベルAPIは，何かしようとする場合には手間がかかり，非常にめんどうです。そのかわり，さまざまな細かな命令が用意されている万能APIです。

高レベルAPIは，用意されている命令ならば，複雑な作業もあっさりと実現できます。ただし，用意されていない場合は実行できないという，制限つきのAPIといえます。

ゲーム制作・教材制作に役立つ楽しく学べるテーマを満載！

先生と生徒のための BASIC（ベーシック）プログラミング講座

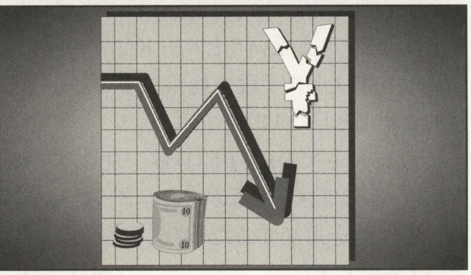


TEXT & PROGRAMMING●東 幸太

第70回　数字の変化をシミュレートして加速ミサイル迎撃ゲームを作ろう！

《Windowsマシン・FM TOWNS・PC-9801／9821シリーズ対応》

銀行などの預金利率は，以前は年間で5%以上つく時期もありましたが，最近はずいぶん小さくなってしまいました。それでも0.1〜0.3%の利子はつくのですが，これはどれぐらい大きくなるのでしょうか？　今回は，このような“演算による数字の変化”というテーマを，パソコンでシミュレートしてみましょう。



キミは単利と複利のちがいを知っているかな？

新聞やニュースをチェックしていると，“超低金利時代”という話がよく登場します。

通常の銀行の金利に影響をおよぼす“公定歩合*1”がさがっており，この影響で貸出金利が低くなり，そして銀行の利子がさがっているのです。このため，現在では銀行の普通預金では「ほとんどない」といってもいいぐらいの金額しか利子がつきません（10年ほど前は普通預金でも数%という利子だったのに…）。

たとえば，10,000円を年1%の利率で預金すると，1年で100円の利子がつきます。この後，100円の利子を元本に組み込むか組み込まないかで“単利”か“複利”かがきまります。

単利というのは，利子を元本と別個に取り扱うものです。先ほどの例では，2年目にも100円，3年目にも100円というぐあいで，10年で合計1,000円の利子がつきます（**第1図**）。

これに対し複利では，1年目についた利子を，2年目は元本に組み込んで運用するというものです。一般的な銀行預金の場合は，たいてい1年複利になっています。

先ほどの例の場合，1年目は単利の場合と同様に100円の利子ですが，2年目以降は**第2図**のようになります。つまり，2年目はもとの10,000円に利子を加えた「10,100円」に対して1%の利子がつくのです。3年目は，さらに2年目の利子を再び元本に組み込んで計算していきます。

この結果，複利のほうが単利よりも利子が増えるのです。

1年目	10,000円	利子→	100円
2年目	10,000円	利子→	100円
3年目	10,000円	利子→	100円
⋮			⋮
10年目	10,000円	利子→	100円
			利子合計1,000円

《第1図》これが単利の利息計算だ

1年目	10,000円	利子→	100円	加算
2年目	10,100円	利子→	101円	加算
3年目	10,201円	利子→	102.01円	
⋮			⋮	
10年目	10,937円	利子→	109.37円	
			利子合計1,046円	

《第2図》複利の利息計算。やっぱりオトクだ！

プログラムでお金の動きを確認してみよう！

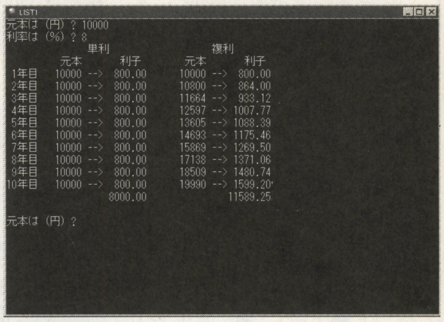
それでは，どの程度複利のほうが有利なのかを，実際にパソコンで計算してみることにしましょう。

リスト1は，単利と複利の場合につい

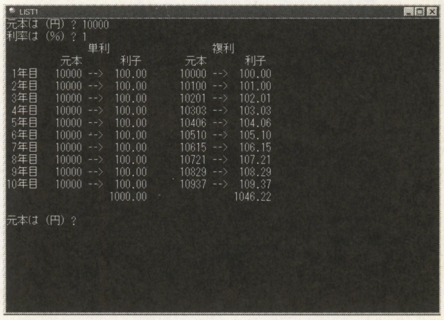
*1　公定歩合
国の中央銀行が金融機関に対して貸しだすときの金利。日本の場合，日本銀行政策委員会により決定され，'97年12月11日現在の公定歩合は0.50%と歴史的低利率となっている。最近よく聞く「日銀特融」とは，通常国債などを担保にして公定歩合で貸しだすものを，無担保・無制限で実行すること。

《リスト1》単利＆複利計算のシミュレーション・プログラム・リスト

```
10 width "scrn:",80 'N88BASICは 10 WIDTH 80,25:SCREEN 3:COLOR ,,,,2:CLS 3／F-BASIC386は 10 WIDTH
80,25:SCREEN@ 0:CLS 0
20 while -1 '無限ループ
30  input "元本は（円）";G
40  input "利率は（％）";R
50  GT=G '単利計算用元本
60  GF=G '複利計算用元本
70  ST=0 '単利の利子の合計
80  SF=0 '複利の利子の合計
90  print "                単利                     複利"
100  print "           元本          利子         元本          利子"
110   for Y=1 to 10 ◀──── ②
120    RT=GT*R/100 '単利の利子計算
130    RF=GF*R/100 '複利の利子計算
140    print using "##年目  ###### --> ####.##     ###### --> ####.##";Y;GT;RT;GF;RF
150    ST=ST+RT '利子の集計
160    SF=SF+RF
170    GF=GF+RF '複利の場合は元本に利子を加える
180   next
190  print using "                   #####.##                #####.##";ST;SF
200  print
210 wend
220 end
```
（110〜180行：①）



《写真1》リスト1を実行し，元本を「10000」円，利率を「8」％としたときの結果。10年後には，単利と複利での利子の合計のちがいが「3600」円となり，かなり差が大きくなる。このことから，基本的には複利が有利になることがわかる



《写真2》リスト1を実行し，元本を「10000」円，利率を「1」％としたときの結果。単利と複利での利子のちがいはあるものの，元本と比較すると非常に小さいことがわかる。このように，利率が低い場合は，単利と複利の差はほとんど影響してこない

ての利子をそれぞれ計算するプログラムです。リストを入力して実行すると，元本と利率を聞いてきますので値を入力してください。

入力が完了すると，単利と複利のそれぞれの場合について，元本と利子の合計金額を1〜10年目まで表示します。

写真1は，「元本1万円，利率8%」として計算させてみた例です。これを見ると，単利の場合は1年に800円ずつ利子がつきますから，10年で元本と合計して18,000円になります。

一方，複利の場合は10年で合計21,589円となり，単利の場合と比較すると3,000円以上大きくなっています。このように，複利のほうが有利になることがシミュレーションでもわかりますね。

ここでは1年複利で計算していますが，半年複利，さらには3か月複利というように，元本に利子を加えるチャンスが多いほど有利になります。

“複利が有利”は今の時代通用しない？

複利預金のほうが単利預金よりも得である，ということは理解できましたでしょうか。これを，現在の低金利時代で考えてみましょう。

現在では，定期預金であっても1%を切ることは珍しくありません。1%という利率で，シミュレートしてみましょう。

リスト1を実行してみると，**写真2**のような結果が表示されます。単利の場合は1年で100円ずつ，10年で1,000円の利子がつき，最終的には合計11,000円になります。

これに対して複利の場合は，10年で合計11,046円にしかなりません。つまり，単利の合計と46円しか差がないのです。

定期でもこの数字ですから，利率が0.3%以下の普通預金の場合は“まったく”といっていいほどちがいがなくなります。ためしに，利率0.3%でシミュレートしてみてください。

- **10年単利…合計10,300円**
- **10年複利…合計10,304円**

このように，わずか4円のちがいしかでないことがわかるはずです。

つまり，複利が有利とはいえ，あまり利率がさがると単利とのちがいもほとんどなくなっていくのです。

リスト1では，110〜180行（①の部分）のループで10年計算しています。110行（②の部分）にある「10」というところを変更すれば，もっと長い期間の計算も行なえます。いろいろためしてみてください。

ノート・パソコンには欠陥が必ずある？

ちょっと暗い話になってしまったので，話題を変えることにしましょう。

最近は，モバイル機器が流行です。バッテリの持ち時間が格段に長くなった“高性能カラーノート・パソコン”が多数登場し，選択の幅が広がりましたね。これらのノート・パソコンにはカラーに対応した“液晶”が使われています。

ノート・パソコンに利用されるカラー液晶は，主につぎの2種類があります。

- **DSTN液晶…画面の応答速度に問題があるものの，比較的安価なタイプ**
- **TFT液晶…高価だが，レスポンスのよい高性能タイプ**

このうち，TFT液晶にはたいていの場合“不良ドット”というものが数個存在します（DSTNはほぼ見られない）。

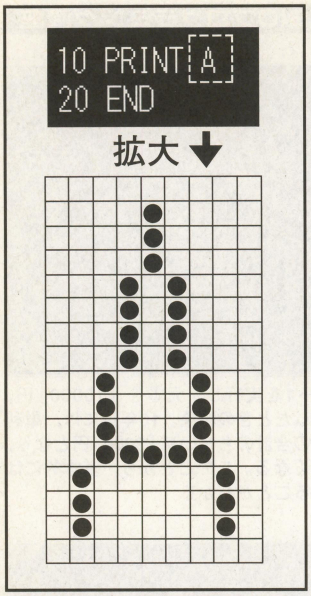
この不良ドットというのは，赤青緑の光の3原色のドライバのうち一つ以上が故障しているものです。画面を全部黒にしても，点灯したままになるのですぐにわかるはずです。

これとは逆に，数は少ないのですが，つねに消灯状態になるドットもあるようで，これも不良ドットです。

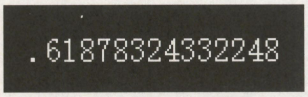
“歩留まり”という言葉を覚えよう

このような不良部分が存在するにもかかわらず製品になっているのは，TFTタイプの液晶の“歩留（ぶど）まり”があげられないことが原因です。歩留まりというのは，ある製品を作ったときに不良のない製品ができる割合のことです。

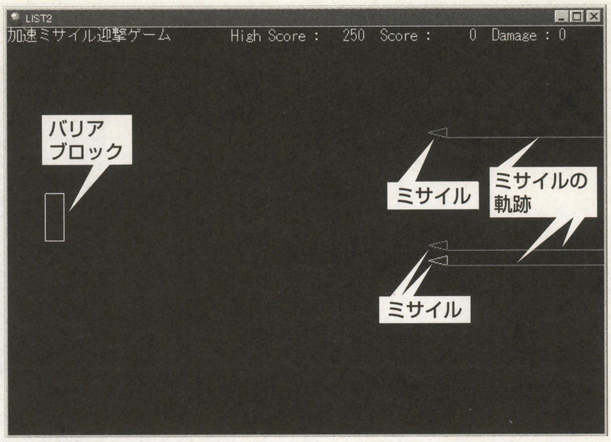
たとえば，100本のボールペンを作ったとき，そのうち10本が「ボールがうまく



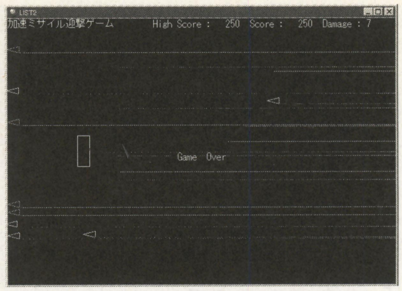
《第3図》液晶画面の構造。1点1点がドットになっている



《写真3》0.999999の48万乗を計算した結果。約0.6という数値になるはず



《写真4》『加速ミサイル迎撃ゲーム』起動画面。このような要素で構成されている



《写真5》ミサイルの移動は，一定速度のものや，加速度があるものなどがあり，色によって異なる。後半伸びてくるミサイルには，十分注意しよう

まわらずに字が書けない」ということになると，歩留まりは90%となります。

カラー液晶は，色を表示する細かい多数のドット（点）の集合体になっています（**第3図**）。TFT液晶の場合，これらのドット一つ一つに，表示色を調整するスイッチのようなものが組み込まれています。

このスイッチに不具合が発生すると，ドットがつねに点灯した状態になることがあります。不良スイッチだけを交換できればよいのですが，カラー液晶は一つの画面が一体化されているため，部分的な交換はできません。

よって，カラー液晶に含まれるすべてのドットがうまく動かない限り，不良ドットのない液晶にはなりません。

完璧な液晶が作れる確率はどのくらい？

現在，一般的なノート・パソコンの液晶は“800×600ドット”のサイズです。つまり，画面中には48万個ものドットが存在するわけです。

これらの一つ一つのドットが，仮に0.0001%の割合で不良になるとしましょう。この場合，まったく不良ドットのない液晶は，どれぐらいの割合でできるでしょうか？

一つ一つのドットは，99.9999%の割合で正常に動作します。よって，すべてのドットが正常に動作する割合というのは，99.9999%をドットの数だけ掛け合わせた，

0.999999^{480000}

というべき乗*2計算になります。BASICプログラムにすると，

```
10 PRINT 0.999999^480000
```

と記述できます。

これを実際に計算してみると，**写真3**のように“約61.9%”という結果がでます。99.9999%というとかなり高い品質のように思えますが，結果としては不良ドットがない液晶は6割ほどしかできないのです。

このように，ドット一つ一つは非常に高い割合で正常動作するとしても，数が多い場合は全体が動作する割合が極端に低下することがわかります。

液晶パネルのように，不良ドットが少々存在しても利用でき，事故などにもつながらないものではそれほど問題にはなりません。

しかし，複雑な装置がいくつも利用されていて，すべての装置が正常に動作しないと問題となるロケットや飛行機，大規模プラントなどでは，このような歩留まりが重要になってきます。

加速ミサイル迎撃ゲームで遊ぼう！

それでは最後に，このような数字の変化を体感するためのゲームで遊んでみましょう。**リスト2**が『加速ミサイル迎撃ゲーム』です。

リストを入力して実行すると，**写真4**の画面が表示されます。画面右からはミサイルが飛んできます。

プレイヤーは，画面左のバリア・ブロックを操作して，ミサイルを迎撃しなくてはなりません。バリア・ブロックはテンキーの[4][6]キーで左右に，[8][2]キーで上下に移動します。

ミサイルはバリア・ブロックに当たると消滅し，得点となります。ゲームが進むにつれて，ミサイルの速度があがっていきますので注意してください。

ミサイルにはいろいろな種類があり，一定速度のもの，じょじょに加速していくものなど色によって速度変化のようすが異なります。これは，**リスト2**の770行（③の部分）でパターンをわけ，1010～1130行（④の部分）で速度のちがいの処理を行なっています。

注意しなくてはならないのが，加速度がどんどん大きくなって後半伸びてくるものです。バリア・ブロックの移動速度は一定であるため，速度で負けてしまうと追いつけなくなります。

ミサイルを迎撃し損なうとダメージが1増加し，7ダメージでゲーム・オーバーと

＊2　べき乗
aのb乗というのは，aという数値をb回掛け合わした値のこと。たとえば，2の5乗という場合は，
2×2×2×2×2＝32
となる。べき乗は，“累乗（るいじょう）”と呼ぶこともある。

なります。

まとめ
世の中にはたくさん
数値変化がある

数字の変化の中で，一定のペースで増減するものは比較的予想しやすく，感覚的にも把握しやすいでしょう。しかし，二乗で増えたり，べき乗で増えたりするものになると，自然な感覚とはかなりズレがでてきます。

世の中の事象には“加速度的に”増加したり減少したりする項目もありますから，これらの数値間隔をつかんでおくと日常生活においてもいろいろと便利なことがあります。

あなたも，パソコンで数値の変化度合いをシミュレートしてみてください。

《リスト2》『加速ミサイル迎撃ゲーム』のプログラム・リスト

```
10 width "scrn:",80 'N88BASICは 10 WIDTH 80,25:SCREEN 3:COLOR ,,,,2:CLS 3／F-BASIC386は 10 WIDTH 80,25:SCREEN@ 0:CLS 0
20 randomize val(right$(time$,2))
30 dim CC(7) 'カラーコード変換テーブル
40 dim MX(9),MY(9),MV(9),MT(9) 'ミサイル・データ用配列変数
50 for I=0 to 7
60  CC(I)=I*2+1 'N88BASICとF-BASIC386は 60 CC(I)=I
70 next
80 CC(0)=0
90 HISCORE=0
100 while -1 '無限ループを構成
110  gosub *INIT '初期化
120  gosub *GAMEMAIN 'ゲームメインプログラム
130  gosub *GAMEOVER 'ゲームオーバー処理
140 wend
150 end
160 *INIT
170 cls 'N88BASICは 170 CLS 3
180 print "加速ミサイル迎撃ゲーム"
190 SCORE=0 'スコア
200 DAMAGE=0 'ダメージ
210 gosub *PUTSCORE
220 BX=50 'バリア・ブロックの座標
230 BY=200
240 C=7 'バリア・ブロック表示
250 gosub *PUTBARRIER
260 for I=0 to 9
270  MT(I)=0 'ミサイル初期化
280 next
290 MN=3-1 'ミサイル数
300 return
310 *GAMEMAIN
320 while DAMAGE<7
330  gosub *MOVEBARRIER 'バリア移動
340  gosub *MOVEMISSILE 'ミサイル移動
350 wend
360 return
370 *MOVEBARRIER
380 K$=inkey$
390 NBX=BX
400 NBY=BY
410 if K$="8" and BY>50 then NBY=NBY-15 'キー操作に応じて座標変更
420 if K$="2" and BY<374 then NBY=NBY+15
430 if K$="4" and BX>20 then NBX=NBX-15
440 if K$="6" and BX<400 then NBX=NBX+15
450 if NBX<>BX or NBY<>BY then gosub *REDRAWBARRIER '移動していた場合は書き換え
460 return
470 *REDRAWBARRIER
480 C=0 'バリア・ブロック消去
490 gosub *PUTBARRIER
500 BX=NBX '座標更新
510 BY=NBY
520 C=7 '新しい位置にバリア・ブロック表示
530 gosub *PUTBARRIER
540 return
550 *PUTBARRIER
560 line(BX-10,BY-25)-(BX-10,BY+25),pset,CC(C) 'N88BASICはPSET,をとる
570 line(BX-10,BY+25)-(BX+10,BY+25),pset,CC(C) 'N88BASICはPSET,をとる
580 line(BX+10,BY+25)-(BX+10,BY-25),pset,CC(C) 'N88BASICはPSET,をとる
590 line(BX+10,BY-25)-(BX-10,BY-25),pset,CC(C) 'N88BASICはPSET,をとる
600 return
610 *MOVEMISSILE
620 for I=0 to MN 'ミサイルの状態に応じて処理を振りわける
630  if MT(I)=0 then gosub *MAKEMISSILE else gosub *MOVEMISSILE2
640 next
650 return
660 *MAKEMISSILE 'ミサイル発生
670 MT(I)=int(rnd(1)*3)+1 'ミサイル移動パターン設定
680 MX(I)=630 'ミサイル初期X座標
690 MY(I)=int(rnd(1)*340)+30 'ミサイルY座標
700 MV(I)=1 'ミサイル初期速度
710 return
720 *MOVEMISSILE2 'ミサイル移動
730 gosub *CHECKBARRIER 'バリアとの接触をチェック
740 if BCF=1 then gosub *BLOCK:return '接触していたら得点を増加
750 C=0
760 gosub *PUTMISSILE
770 on MT(I) gosub *PAT1,*PAT2,*PAT3 'ミサイル座標移動 ←③
780 if MX(I)<10 then gosub *MISS:return '画面左まで到達したらミス
790 gosub *CHECKBARRIER 'バリアとの接触をチェック
800 if BCF=1 then gosub *BLOCK:return '接触していたら得点を増加
810 C=MT(I)+2 'ミサイルの種類に応じて色わけ
820 gosub *PUTMISSILE
830 return
840 *CHECKBARRIER
850 if abs(BX-MX(I))<20 and abs(BY-MY(I))<30 then BCF=1 else BCF=0
860 return
870 *BLOCK 'ミサイルをブロックできた場合
880 SCORE=SCORE+MT(I)*10 'スコア増加
890 gosub *PUTSCORE
900 C=0
910 gosub *PUTMISSILE
920 MT(I)=0
930 return
940 *MISS
950 DAMAGE=DAMAGE+1 'ダメージ増加
960 gosub *PUTSCORE
970 C=MT(I)+2
980 gosub *PUTMISSILE
990 MT(I)=0
1000 return
1010 *PAT1
1020 MX(I)=MX(I)-MV(I)*(SCORE+3000)/3000
1030 return
1040 *PAT2
1050 MV(I)=MV(I)+SCORE/10000
1060 if MV(I)>15 then MV(I)=15
④1070 MX(I)=MX(I)-MV(I)
1080 return
1090 *PAT3
1100 MV(I)=MV(I)*(1+SCORE/20000)
1110 if MV(I)>15 then MV(I)=15
1120 MX(I)=MX(I)-MV(I)
1130 return
1140 *PUTSCORE
1150 if SCORE>HISCORE then HISCORE=SCORE
1160 locate 30,0
1170 print using "High Score : ##### Score : ##### Damage : #";HISCORE;SCORE;DAMAGE
1180 return
1190 *GAMEOVER
1200 locate 35,12
1210 print "Game  Over"
1220 while inkey$<>chr$(13)
1230 wend
1240 return
1250 *PUTMISSILE
1260 line(MX(I)-10,MY(I))-(MX(I)+10,MY(I)-5),pset,CC(C) 'N88BASICはPSET,をとる
1270 line(MX(I)-10,MY(I))-(MX(I)+10,MY(I)+5),pset,CC(C) 'N88BASICはPSET,をとる
1280 line(MX(I)+10,MY(I)-5)-(MX(I)+10,MY(I)+5),pset,CC(C) 'N88BASICはPSET,をとる
1290 return
```

リスト入力の注意

ここに掲載しているプログラム・リストは，F-BASIC for Windowsに対応しています。F-BASIC for Windowsは，書籍『F-BASIC for Windowsプログラミングのすべて』に導入後期間限定版が収録されています。

『N88互換BASIC for Windows』やPC-9801／9821シリーズの『N88日本語BASIC（86）』で入力する場合は注釈に「N88BASICは」とあるところのみ，FM TOWNSの『F-BASIC386』は注釈に「F-BASIC386は」とあるところのみ修正してください。

他の機種でも，画面表示部分に注意すれば，移植は簡単に行なえます。

Win&Mac環境で"超ッパヤ・アクション・ゲーム"がマウス一つで作れるツール

クリック・ゲーム作成術

TEXT & GAME MAKING ● 山崎 寛

山崎 寛 (Hiroshi Yamazaki)
Profile
神奈川県生まれ。8ビット最強のゲームBASICである，M5の『BASIC-G』にてプログラミングをはじめる。以降，MSXにハマり今にいたる。最近，改造しようとしてモバイルギアを壊してしまい，新たにまったく同じ機種を購入する。別のマシンを買おうかとも考えたが，いろいろ考えた末結局モバイルギアが一番自分に合っていると判断したのだった。

Play 4　疑似スクロールでドライブ・ゲームを作る

WindowsとMacintoshで高速アクション・ゲームを作ることができる『Klik&Play』と『Click&Create』(Click&CreateのみWindows95専用)。このコーナーでは，これらを使っていろいろなゲームの作りかたを考えています。今回は，上へ上へと進んでいくタイプのドライブ・ゲームを作ってみましょう。

Klik&Play●価格8,800円
Click&Create●価格17,800円
問い合わせ先
富士通コンテンツサポートセンター
☎03-5462-9853
(土日・祝祭日をのぞく10:00〜18:00)
ホームページ
http://www2.infoweb.or.jp/klik/

動作環境
●Klik&Play●
Windows3.1の場合
486-33MHz以上，メモリ8Mバイト以上，640×480ドット256色以上
Windows95の場合
486DX2-66MHz以上，メモリ16Mバイト以上，800×600ドット256色以上
Macintoshの場合
68LC040以上，漢字Talk7.1.2以上，空きメモリ6Mバイト以上，640×480ドット256色以上
●Click&Create●
Windows95の場合
486DX2-66MHz以上，メモリ16Mバイト以上，800×600ドット256色以上
※すべてCD-ROMドライブが必要，Windows環境はサウンド・ボードも必要

敵車が「落ちてくる」ゲーム！？

今回作るゲームは，トップビュー・タイプのものです。トップビュー・ゲームとは，上から眺(なが)めたような画面構成のことで，今回作るのはその中でも上へ上へと進んでいくようなゲームです(第1図)。

このようなゲームは，昔はたくさん存在しました。一番多かったのが，単純に上へと進むドライブ・ゲームでしょう。上へ進むため，必然的に背景(道路)や他の車が上から下へと流れていきます。そのため「落下してくる障害物(車)を避けるゲーム」なんて呼ばれていたと，本誌アーケード・ゲーム・グラフティのコーナーに書いてありましたね。

有名なところでは，セガ『モナコGP』やコナミ『ロードファイター』などが，これに該当するでしょう。

Click&Createのスクロール機能も万能じゃない

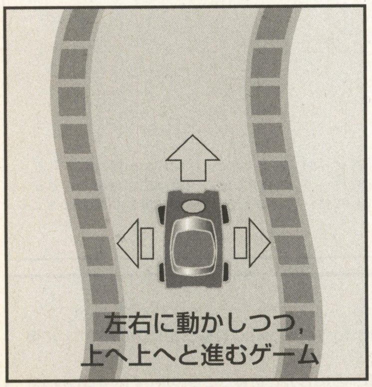
さて，このような縦スクロールのゲームを作る場合，必然的に画面をスクロールさせる必要があります。

ここでは，Klik&Play／Click&Createに関係なく，擬似的にスクロールさせることにします。

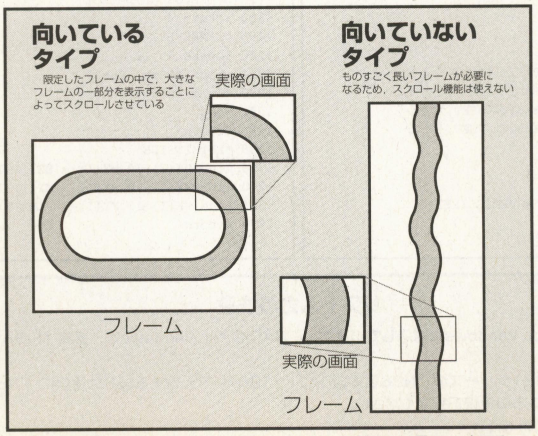
「Click&Createにはスクロール機能がついているんだから，それを使ったほうが簡単に作れていいんじゃないの？」と思った人，それは甘い！

Click&Createのスクロール機能は，基本的に"大きなフレームの中の表示位置を可変させる"ということで実現しています。そのため，この機能を使って素直に縦スクロールのドライブ・ゲームを作ろうとした場合，フレームの縦の長さをものすごく長くしなければなりません(第2図)。

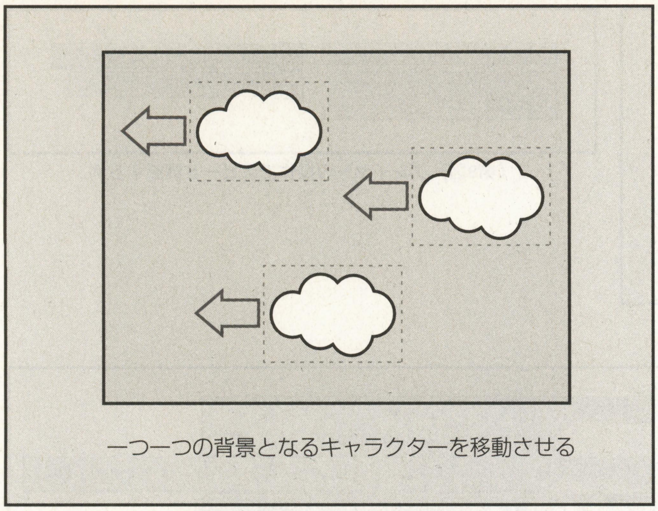
限りなく長いフレームを用意するという方法もありますが，メモリの占有量な



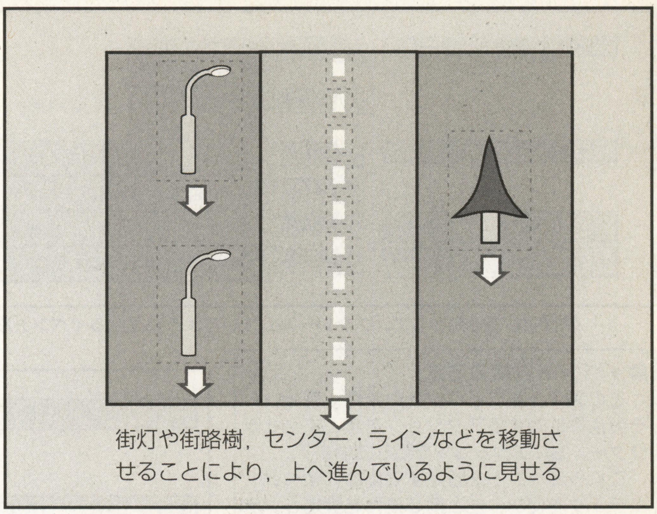
《第1図》これが縦スクロールのドライブ・ゲームだ！



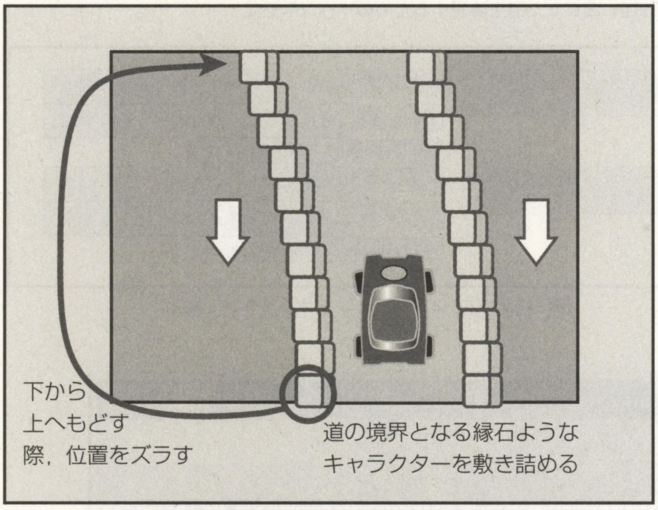
《第2図》Click&Createのスクロール機能の長所・短所



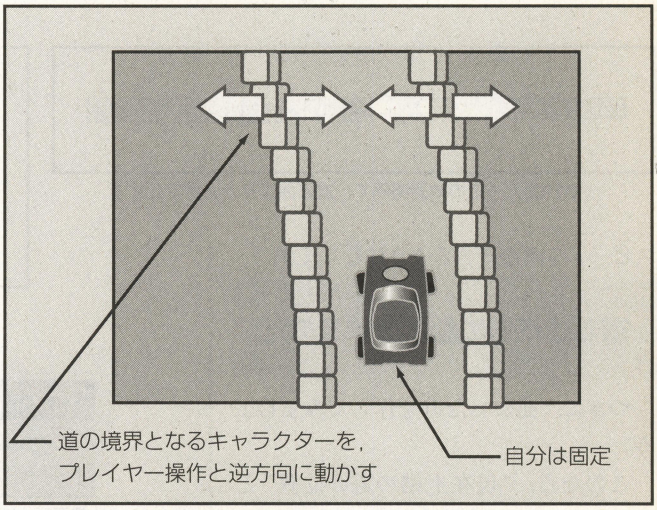
《第3図》疑似スクロールの考えかた



《第4図》今回作るゲームのスクロール表現



《第5図》曲がった道を表現するためには？



《第6図》左右の動きをスクロールで表現する方法

どからも，あまりいい手段とは思えません。

そんなわけで，今回のゲーム作成では，Click＆Createでも擬似的なスクロールをさせることになります。

疑似スクロールの考えかた

以前の連載でも何度か説明していますが，“疑似スクロール”について紹介しましょう。

疑似スクロールで重要なのは，通常背景となるような絵などを“キャラクター”として画面に描くことです。これを一度に同一方向に動かすことで，画面全体が動いているような錯覚を起こさせます(**第3図**)。

今回のようなドライブ・ゲームを作る場合では，道や街路樹などを，自分の車のスピードに合わせて上から下へと動かすことになります(**第4図**)。

まっすぐな道だけならばこれだけでいいのですが，できれば曲がった道も表現したいですよね。そのため，つぎのようにちょっと小細工を施すことにします。

第5図のように，道路の脇を隠すようなキャラクターを，スキマが空かないようにぴったりとくっつけて配置します。これで，上から下へと動かすだけでなく，新たに上からでてくるときに，ちょっとだけ左右にずらすことで，カーブを表現できるわけです。

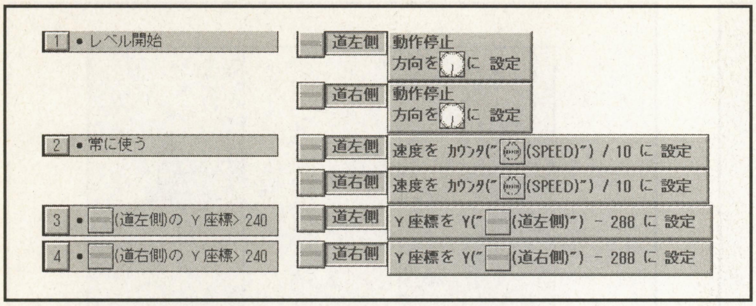
また，曲がった道の場合，そのままではすぐに画面からはみだしてしまいます。そこで，自分の車は固定してしまい，左右の動きは“画面全体が左右にスクロールする”ということで表現することにします(**第6図**)。

道となるキャラクターを作ってスクロールさせてみる

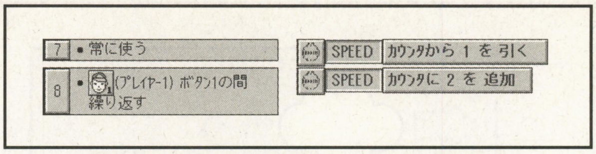
それでは，実際の作りかたを見ていきましょう。

道となるキャラクターを作ったら，動きに“バウンド”を設定します。後はイベントエディタで，方向を下に設定し，SPEEDという名前のカウンタの値に動くスピードを合わせます。また，画面下に消えたキャラクターは，画面の上にもどしています(**第7図**)。

これで，とりあえずスクロールするようになりました。後は，たとえば**第8図**のようにプレイヤーの操作によってSPEEDというカウンタの値を変えることにより，



《第7図》道を動かして，スクロールしているように見せるイベント設定

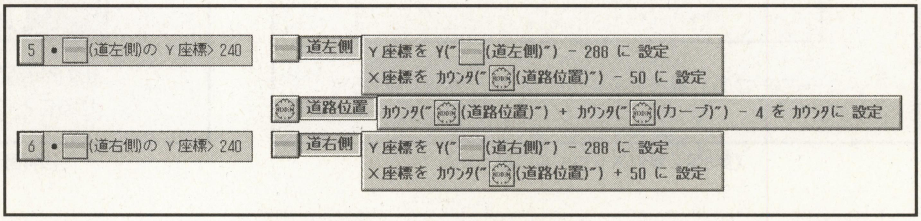


《第8図》プレイヤーの操作でスピード調節する例

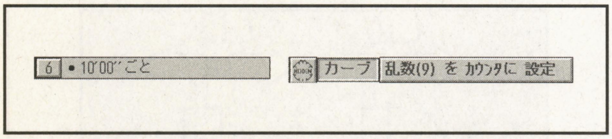
●イベント設定の方法

この図は，左にイベントの条件，真ん中にその条件に対するアクションを起こすキャラクター，右にアクションを示しています。

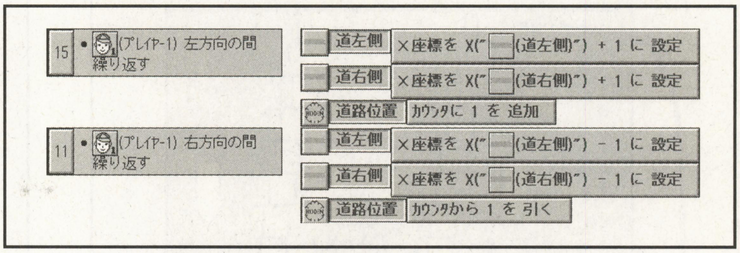
これらイベントを設定するには，イベントエディタを使い，左と同じ条件を設定し，その条件と真ん中のキャラクターとの交点に右のアクションを設定します。



《第9図》曲がった道を表現するためのイベント設定



《第10図》一定の時間間隔で，道の曲がりかたが変化する



《第11図》左右にスクロールさせるイベント設定

スピードを調整できるようになります。

道を曲げるにはこうするのだ

つぎに，曲がった道を作ってみましょう。

このため，“現在上端の道の位置”と“道の曲がりぐあい”を示すカウンタを用意します。

実際には，下に消えた道を上にもどすイベントを，**第9図**のように変えることで道が曲がっていくようになります。

道がどのくらい曲がっているかは，“カーブ”というカウンタに入っています。ですから**第10図**のように，この値を適当な間隔で変化させることで，右へ行ったり左へ行ったりと道が変化してくれます。

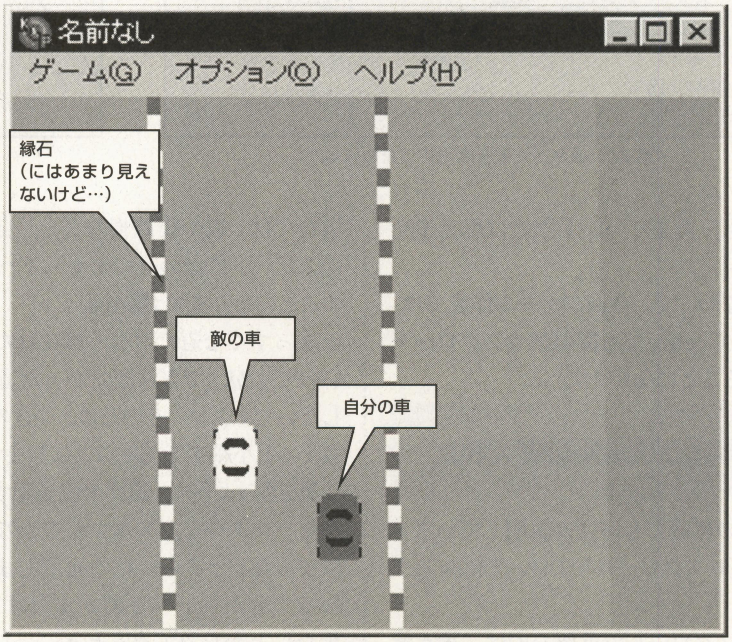
つぎに，**第11図**にプレイヤー操作で左右にスクロールさせるイベント設定を示します。これは，左右のキー操作に合わせて，道のキャラクターとその位置を示すカウンタを逆方向に少しずつ動かしているだけです。

完成形はホームページでダウンロードしてね

以上の内容で，左右にスクロールさせつつ，スピードを調節しながら進んでいくという内容ができたと思います。

これにもう少し内容を加えて，ゲームらしくしたものを，ベーマガ・ホームページ(http://www.iijnet.or.jp/jolls/)に掲載する予定です(**第12図**)。ぜひ，ダウンロードして遊んでみてくださいね。

それでは，また来月！



《第12図》今回の内容を発展させて作ったゲーム。ベーマガ・ホームページからダウンロードできるぞ

Windows3.1/95（Visual Basic Ver2.0J）用

マウスを使ったワンキー・ゲーム

力学的（りきがくてき）レーサーDX（デラックス）

よっち（15歳）

STORY

20XX年，次世代レーシングが行なわれていた。

それは，ある量のエネルギーだけで一定距離を走り抜き，エネルギーがなくなれば即爆発，炎上という地獄のレースであった。

内容・遊びかた

ワンキー・ゲームです。マウスを押しっぱなしで走り，はなすと摩擦力と空気抵抗によりスピードが減っていきます（当然）。パワーが0になると爆発します。

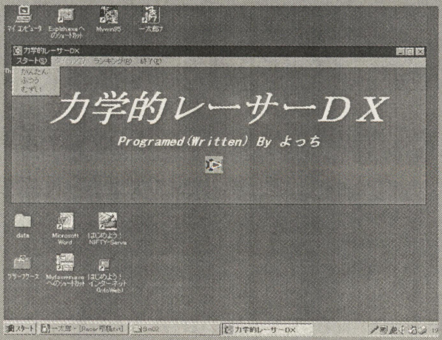
また，タイトルからもわかるように，力学が関係してきます（定数はめちゃくちゃ）。

結　局

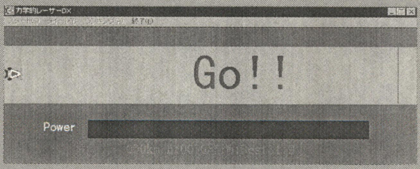
「力学が関係する」とは，具体的にはこういうことです。ただし，アクセルをふかすと，車は等加速度直線運動を続ける

《第1表》プロパティ表

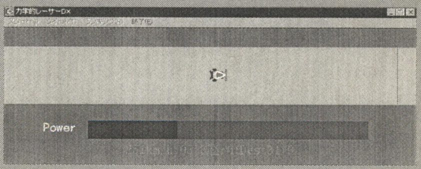
フォームの設定	
Name	Racer
AutoRedraw	−1 'True
BackColor	&H00808080&
BorderStyle	1 '固定(実戦)
FillColor	&H000000FF&
FillStyle	0 '塗りつぶし
FontSize	67.5
ForeColor	&H00000000&
Height	4410
MaxButton	0 'False
ScaleMode	3 'ピクセル
Width	11160
ピクチャの設定	
Name	car
AutoRedraw	−1 'True
AutoSize	−1 'True
BorderStyle	0 'なし
Picture	車の絵
ラベルの設定	
Name	s1
Alignment	2 '中央揃え
BackStyle	0 '透明
Caption	"000km/h:00'0経過:Best'0"
FontName	"MS明朝"
FontSize	18
ForeColor	&H0000FF00&
Height	375
Index	1
Visible	0 'False
Name	s1
Alignment	2 '中央揃え
BackStyle	0 '透明
Caption	"Power"
FontName	"MSゴシック"
FontSize	18
ForeColor	&H00FFFFFF&
Index	0
Visible	0 'False
Name	title
Alignment	2 '中央揃え
BackStyle	0 '透明
Caption	"Programed (Written) By よっち"
FontBold	−1 'True
FontItalic	−1 'True
FontName	"MSゴシック"
FontSize	18
ForeColor	&H00FFFFFF&
Index	1
Name	title
Alignment	2 '中央揃え
BackStyle	0 '透明
Caption	"力学的レーサーDX"
FontBold	−1 'True
FontItalic	−1 'True
FontName	"MS明朝"
FontSize	49.5
ForeColor	&H00FFFFFF&
Index	0



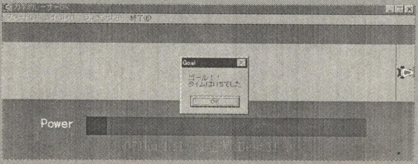
▲《写真1》タイトル画面。スタート(S)ボタンからレベルを選んでね



▲《写真2》GO!!の表示の後にマウスのボタンを押してください



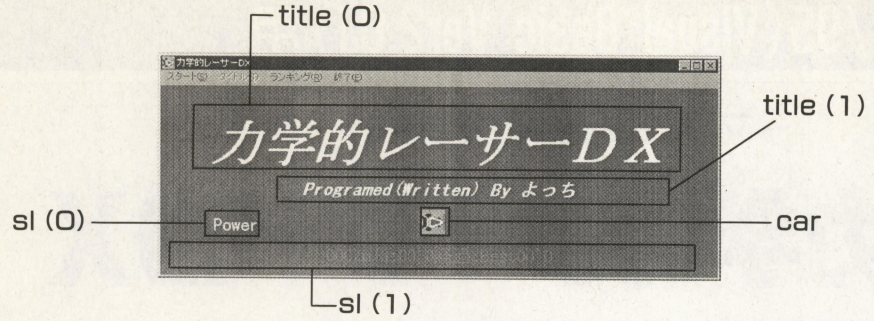
▲《写真3》押しっぱなしだと，どんどん加速していくがパワーもなくなる



▲《写真4》やった！ ぎりぎりでゴール！ なかなかおもしろい

▲《写真5》各レベルのランキングを見ることもできる

《OVER FLOW》寒い日が続いていますが，体調は万全ですか？風邪でダウンしないよう健康管理には気をつけましょう。雪が降るような寒い日は，暖かい家の中でベーマガを読むのが一番。今月もOFをお楽しみください。



《第1図》フォームの配置図

《第2表》メニューの設定

キャプション	名前	index	有効
"スタート(&S)"	start		
…"かんたん"	lv	1	
…"ふつう"	lv	2	
…"むずい"	lv	3	
"タイトル(&T)"	tt		0'False
"ランキング(&R)"	rank		
"終了(&E)"	end		

としします（実際にはあり得ない）。

1.速さの増えかたが一定

2.速さが速くなるほど秒間の摩擦力，空気抵抗が強くなる（減速しやすい）

難易度のちがいは，この摩擦力のちがいと考えてください。

また，パワーの減少は，速さが速いほど大きいです。本来ならアクセルをふかさないとエネルギーは減らないはずですが，これはゲーム性を考えてのことです。

プログラム

時間稼ぎは，choseiプロシージャで行なっています。しかしこの場合，日をまたぐとハングってしまうので気をつけてください（機種依存は少ないと思う）。

最後に

このごろあんまりアイデアが浮かばなくて困っていたところに，この理科の授業!!「これだあ!!」と作ったのがこれ。ひょっとしたら考えかたとかめちゃくちゃかもしれませんが，気にしないでください。

説明の意味がわからない人は，全部とばしても結構です（内容にはほとんど関係ない）。

難易度はかなり高いと思います。僕のベストタイムは，かんたん＝8秒4，ふつう＝9秒4，むずい＝9秒9です。

★参考にしたもの

・Visual Basicで始めるゲームプログラミング：河西朝雄氏著

・理科（物理）の授業

CHECKER FLAG

編：スタートのタイミングが，「GO!」の表示からちょっと遅れているのが気になりますね。また，ゲーム・オーバーになった際，一度ランキング画面からメニューをクリックして，タイトル画面に戻らないと再スタートできないのですが，すぐに再ゲームできたほうがいいと思います。

Dr.D：このゲームではランキングのデータをファイルに保存しておる。EXEを作成して実行する場合，そのEXEの場所にファイルが作られるが，VB上で実行する場合，そのファイルがVBのフォルダ内に作られることに注意してもらいたい。

《第3表》変数表

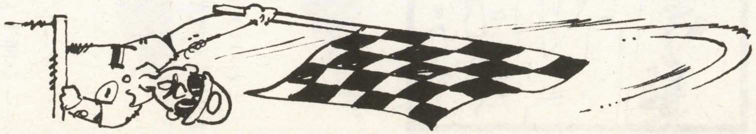
cx	X座標
cy	Y座標（定数）
lev	レベル
pw	パワー
v	速さ
m	マウス反応
fn	データ保存ファイル名
fl	データ・ファイル名設定
ts	0.1秒単位
bt(3)	ベストタイム
nm(3)	その名前
dmy(3)	初期ランキング用

《リスト1》『力学的レーサーDX』のプログラム・リスト

```
Dim cx 'X座標
Const cy = 68 'Y座標 (定数)
Dim lev 'レベル
Dim pw, v 'パワー,ベロシティ
Dim m 'マウス反応
Dim fn As String 'データ保存フォルダ+ファイル名
Const fl = "racer.dat" 'データファイル名
Dim ts, bt(3), nm(3) As String * 16 '0. 1秒、ベストタイム、そのなまえ
Dim dmy(3) 'ランキング作成用

Sub chosei (t As Single)
 Dim dm
 dm = Timer + t
 Do Until dm <= Timer
  DoEvents
 Loop
End Sub

Sub end_Click ()
 End
End Sub

Sub Form_Load ()
 fn = CurDir$: If Right$(fn, 1) <> "¥" Then fn = fn + "¥"
 fn = fn + fl
 dmy(1) = "かんたん": dmy(2) = "ふつう  ": dmy(3) = "むずい  "
 On Error GoTo ec:
 Open fn For Input As #1
 For i = 1 To 3: Input #1, bt(i): Input #1, nm(i): Next
 Close
 Exit Sub
ec:
 Close
 For i = 1 To 3: bt(i) = 999: Next
 nm(1) = "よっち": nm(2) = "Yotchee": nm(3) = "ヨッチ"
 fwrite
 Resume Next
End Sub
```


★SUPER SOFT HOT INFORMATIONのコーナーで，発売予定リストがなくなったのかと思った。（埼玉県坂戸市・関谷　正20歳）……【つぐ美：そう思った人多かったみたい。影：甘いなぁ～，ちょと後ろに引っ越ししただけなのさ。つぐ美：カラーページ活用のためってことで。】

```
Sub Form_MouseDown (Button As Integer, Shift As Integer, X As Single, Y As S
ingle)
 m = -1
End Sub

Sub Form_MouseUp (Button As Integer, Shift As Integer, X As Single, Y As Sin
gle)
 m = 0
End Sub

Sub fwrite ()
 Open fn For Output As #1
 For i = 1 To 3: Print #1, bt(i): Print #1, nm(i): Next
 Close
End Sub
Sub goal ()
 MsgBox "ゴール！！" + Chr$(13) + "タイムは" & Format$(ts, "00'0") & "でした
", , "Goal"
 If ts < bt(lev) Then
  nm(lev) = InputBox("ベストタイムです！！名前を入力してください(半角１４字
まで)", "ベストタイム", "よっち")
  bt(lev) = ts
  fwrite
 End If
 shoki
 ranking
End Sub

Sub gstart ()
 start.Enabled = 0: tt.Enabled = 0: rank.Enabled = 0
 For i = 0 To 1: title(i).Visible = 0: sl(i).Visible = -1: Next
 Line (0, 34)-(width, 136), QBColor(7), BF
 Line (scalewidth - 34, 34)-Step(0, 102), QBColor(12)
 cx = 0: car.Move cx, cy
 pw = 500: Line (150, 168)-Step(pw, 33), QBColor(9), BF
 v = 0: m = 0: ts = 0: hyoji
 For i = 3 To 0 Step -1
  forecolor = QBColor(1)
  currentx = scalewidth / 2 - 34: currenty = 34
  If i <> 0 Then Print Str$(i) Else forecolor = QBColor(12): Print "Go!!"
  Beep: chosei 1
  Line (scalewidth / 2 - 34, 34)-Step(200, 80), QBColor(7), BF
 Next
 run
End Sub

Sub hyoji ()
 Line (150, 168)-Step(500, 33), , BF
 Line (150, 168)-Step(pw, 33), QBColor(9), BF
 sl(1).Caption = Format$(v, "000km/h") & ":" & Format$(ts, "00'0経過") & ":B
est" & Format$(bt(lev), "00'0")
 car.Move cx
End Sub

Sub lv_Click (Index As Integer)
 lev = Index
 forecolor = QBColor(1): gstart
End Sub

Sub rank_Click ()
 ranking
End Sub

Sub ranking ()
 start.Enabled = 0: tt.Enabled = -1: rank.Enabled = 0
 For i = 0 To 1: title(i).Visible = 0: Next
 car.Move 170, 34
 forecolor = QBColor(4)
 currentx = 220: currenty = 0: Print "Ranking"
 forecolor = QBColor(14): fontsize = 30
 currentx = 150: Print "難易度　タイム　名前"
 For i = 1 To 3
  currentx = 150
  Print dmy(i) & " " & Format$(bt(i), "00'0") & Space(2) & nm(i)
 Next
 forecolor = QBColor(1): fontsize = 67.5
End Sub

Sub run ()
 If m = -1 Then MsgBox "フライングです！！", , "Foul": gstart: Exit Sub
 While cx < scalewidth - 34
  pw = pw - Int(v / 50)
  If m = -1 And pw >= 1 Then
   pw = pw - Int((v / 100) ^ 2)
   v = v + 20
  End If
  pw = pw + (pw < 0) * pw
  If pw = 0 Then
   Beep: Circle (cx + 17, cy + 17), 100
   MsgBox "パワーが０です！！", , "爆破"
   shoki
   ranking
   Exit Sub
  End If
  v = v - (Int((lev + 1) * (v / 150 - (Int(v / 150) = 0))))
  If v < 0 Then v = 0
  If v > 300 Then v = 300
  cx = cx + v / 30
  hyoji
  chosei .1
  ts = ts + 1
 Wend
 goal
End Sub

Sub shoki ()
 Cls
 For i = 0 To 1: title(i).Visible = -1: sl(i).Visible = 0: Next
 car.Move 344, 160
End Sub

Sub tt_Click ()
 start.Enabled = -1: tt.Enabled = 0: rank.Enabled = -1
 shoki
End Sub
.
```



★バックナンバーの購入法は？(神奈川県横浜市・**岸　浩二20歳**)……**【編**：アンケートハガキが綴じ込んである「電波新聞社出版物一覧」にある本社販売部に問い合わせてください。全部のバックナンバーはそろってないんで，確認してもらってください。**】**

Windows95（Visual Basic Ver4.0）用

スピード感あふれるアクション・ゲーム

洞窟飛行（どうくつひこう）

片本　真一（14歳）

内　容

まわりの壁に当たらないようにできるだけ長く飛んでください。

遊びかた

“スタート”を選ぶか，ショートカット・キーを押すとはじまります。

[←][→]かテンキーの[4][6]で左右に旋回し，[↓]か[2]で降下，[↑]か[8]で上昇です。スペース・キーといっしょに押すとスピード・アップします。ただし燃料がなくなるとスピード・アップできません。

耐久力がなくなるとゲーム・オーバーです。[ESC]キーを押すとポーズをかけることができます。もう一度押すと解除されます。

ちなみに作者のハイスコアは2843です。

入力方法

フォームにピクチャー・ボックスを一つと，ラベルを三つ貼りつけ，プロパティの設定をして，メニュー設定をしてください。そして，コードを打ち込んだら，出来上がりです。メニュー設定は，ツールのメニュー・エディタでしてください。

改造のアドバイス

Picture1，AutoredrawをTrueにすれば，画像がきれいになりますが，スピードが落ちます。スピードよりきれいな画像を優先したいという人はそうしてください。

★参考にした本

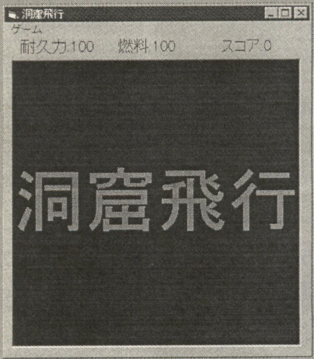
・ベーマガ97年8，9月号

・Visual Basic初級プログラム入門（河西朝雄著）

CHECKER FLAG

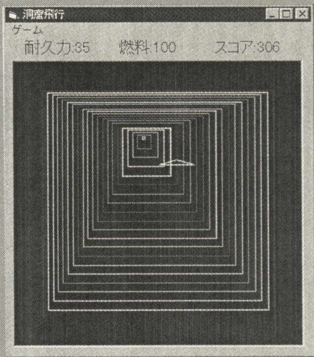
Dr.D：3Dスクロールのゲームじゃな。よくできておる。難易度も，やさしすぎずむずかすぎず，うまく調整されていておもしろいぞ。

編：リストも比較的短い部類ですし，簡単に入力できて楽しめるのがいいですね。

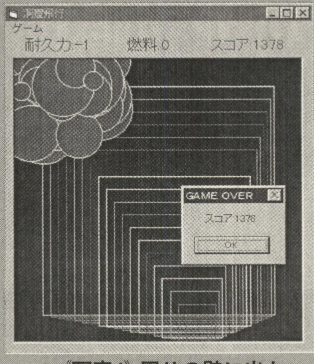


▲《写真1》タイトル画面。画面左上のゲームからスタートを選んではじまる

▲《写真2》カウント・ダウンされ，GO！表示でスタート！



▲《写真3》3D表現の洞窟の中をひたすら進め！

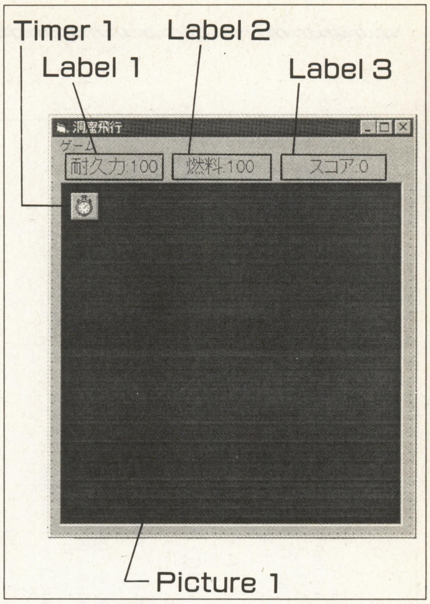


▲《写真4》周りの壁に当たると耐久力が減っていき，なくなるとゲーム終了

★ウチの学校には，影さんを「ハゲさん」と呼んでいるツワモノがいます。どうしてくれましょうか？（埼玉県上尾市・**セラヴィー18歳**）
……【**影**：そういう輩は，使い古した上履きで踏み倒してくれてOK！まったく，Drじゃあるまいし。Dr.D：影君？ワシがどうかしたかね？】

《第1表》プロパティ表

フォームの設定	
Name	Form1
Height	6216
KeyPreview	−1 'True
Width	5424
ピクチャの設定	
Name	Picture1
BackColor	&H00000000&
Height	5052
Left	120
Top	360
Width	5052
タイマーの設定	
Name	Timer1
ラベルの設定	
Name	Label2
Alignment	2 '中央揃え
Caption	"燃料：100"
FontSize	14
Height	372
Left	1800
Top	0
Width	1332
Name	Label1
Alignment	2 '中央揃え
Caption	"耐久力：100"
FontSize	14
Height	372
Left	120
Top	0
Width	1572
Name	Label3
Alignment	2 '中央揃え
Caption	"スコア：0"
FontSize	14
Height	372
Left	3120
Top	0
Width	2172



《第1図》フォーム配置例

《第2表》メニュー設定

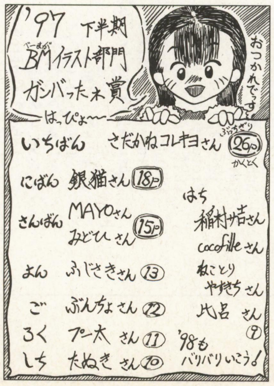
Caption	Name	ショートカット
"ゲーム"	GAME	
…"スタート"	SUTATO	[F5]
…"終了"	END	^X

《第3表》変数表

X,Y …………マイキャラの座標
HP……………耐久力
EP ……………燃料
KX,KY,KS …キーが押されているか
XYA( ) ………洞窟データ
N( ) …………洞窟のどこにいるか
CUNT ………スタート前の待ち時間
C,CL,C1,C2,C3色
XA,XY ………洞窟の曲がりぐあい
SC ……………スコア
CN( )…………ウエイト用
PS ……………ポーズがかかっているか
MAX( )………データの最後尾
I ………………ループ用
D$ ……………データ用
J,K,NS,A$ …雑用

《リスト》『洞窟飛行』のプログラム・リスト

```
Option Explicit
Dim X%, Y%, KX%, KY%, KS%, XYA%(1, 22), N%(1), CUNT
Dim C1%, PS%, MAX%(1), HP%, K%, D$, I%, J%, NS%, A$
Dim C2%, C3%, C%, CL%, XA, YA, SC%, CN%(1), EP%
Private Sub GAMEOVER()
    'ゲーム・オーバー
    Picture1.FillStyle = 0
    Picture1.FillColor = RGB(255, 0, 0)
    For I = 0 To 100
        Picture1.Circle (X - Rnd * 1000 + Rnd * 1000, Y + Rnd * 1000 - Rnd *
 1000), Int(Rnd * 500) + 100, RGB(255, 255, 0)
    Next I
    Picture1.FillStyle = 1
    Picture1.FillColor = RGB(0, 0, 0)
    Timer1.Interval = 0
    X = 2500: Y = 2500: XA = 0: YA = 0
    N(0) = 1: N(1) = 1: EP = 100: HP = 100
    MsgBox "  スコア " & SC, , "GAME OVER"
    SC = 0: KS = 0: KX = 0: KY = 0
End Sub

Private Sub END_Click()
    End
End Sub


Private Sub Form_KeyDown(KeyCode As Integer, Shift As Integer)
    'キー判定
    K = KeyCode
    If K = 100 Or K = 37 Then KX = -1
    If K = 102 Or K = 39 Then KX = 1
    If K = 98 Or K = 40 Then KY = -1
    If K = 104 Or K = 38 Then KY = 1
    If K = 32 Then KS = 1
    If K = 27 Then
        If PS <> 1 Then PS = 1 Else PS = 0
    End If
End Sub

Private Sub Form KeyUp(KeyCode As Integer, Shift As Integer)
```



評…集計ありがとうです(苦笑)(つぐ美)

by かみら

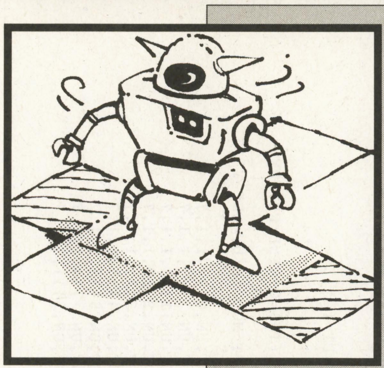
★進化してますか，みなさん。(秋田市・**梁田洋志19歳**)……【**影**：ぼちぼちと，それなりに。**編**：えぇ?!影さんは退化してるんじゃないんですか？**影**：編君。前々から思っているのだが，キミは私に恨みでもあるのかね？なんか言動の端々から暗い波動が感じられるのだが。】

```
    'キー判定
    K = KeyCode
    If K = 100 Or K = 37 Or K = 102 Or K = 39 Then KX = 0
    If K = 98 Or K = 40 Or K = 104 Or K = 38 Then KY = 0
    If K = 32 Then KS = 0
End Sub


Private Sub Form_Load()
    '初期化
    Randomize
    HP = 100: EP = 100
    C = Int(Rnd * 15) + 1
    X = 2500: Y = 2500
    D$ = "40-730-603300-54000-89004-4088-809-8-9-9-9998-4000000*"
    J = 1: N(0) = 1: N(1) = 1: K = 0
    'ステージデータ読み込み
    Do While A$ <> "*"
        A$ = Mid$(D$, J, 1)
        If A$ = "*" Then Exit Do
        If A$ = "-" Then: NS = 1: J = J + 1: A$ = Mid$(D$, J, 1)
        XYA(K, N(K)) = Val(A$): If NS = 1 Then XYA(K, N(K)) = -XYA(K, N(K)):
 NS = 0
        N(K) = N(K) + 1: J = J + 1
        If K = 0 Then K = 1 Else K = 0
    Loop
    For I = 0 To 1
        MAX(I) = N(I) - 1: N(I) = 1
        CN(I) = Abs(XYA(I, N(I))) * 2
    Next I
    K = 0
    'タイトル
    If Picture1.AutoRedraw = False Then Picture1.AutoRedraw = True: J = 1
    Picture1.FontSize = 62
    Picture1.ForeColor = RGB(175, 115, 0)
    Picture1.CurrentY = 1800
    Picture1.Print "洞窟飛行"
    Picture1.FontSize = 100
    Picture1.ForeColor = RGB(255, 255, 255)
End Sub

Private Sub GAME_Click()

End Sub


Private Sub SUTATO_Click()
    '初期化
    HP = 100: EP = 100: X = 2500: Y = 2500
    XA = 0: YA = 0: N(0) = 1: N(1) = 1
    SC = 0: KS = 0: KX = 0: KY = 0
    Timer1.Interval = 1: CUNT = 50
    If J = 1 Then: Picture1.Cls: Picture1.AutoRedraw = False
End Sub


Private Sub Timer1_Timer()
    If CUNT > 20 Then
        '待ち時間表示
        Picture1.Cls
        CUNT = CUNT - 0.5
        Picture1.CurrentX = 1500
        Picture1.CurrentY = 1500
        Picture1.Print Int((CUNT - 10) / 10)
    Else
        If PS <> 1 Then
            Picture1.Cls
            'スコア加算・表示
            SC = SC + 1
            Label3.Caption = "スコア:" & SC
```

```
            XA = XA + XYA(0, N(0)) / 125
            YA = YA + XYA(1, N(1)) / 125
            For I = 0 To 1
                CN(I) = CN(I) - 1
                If CN(I) < 1 Then
                    N(I) = N(I) + 1
                    CN(I) = Abs(XYA(I, N(I))) * 2
                    If CN(I) = 0 Then CN(I) = 10
                End If
            Next I
            For I = 0 To 1
                If N(I) >= MAX(I) + 1 Then N(I) = 1: CN(I) = Abs(XYA(1, N(0)
)) * 2
            Next I
            If EP <= 0 Then KS = 0: EP = 0
            'キャラ移動
            X = X + KX * 100 * ((KS + 1) * 1.5)
            Y = Y + KY * 100 * ((KS + 1) * 1.5)
            If KS = 1 Then EP = EP - 1
            X = X - XA * 130: Y = Y - YA * 130
            'はみ出しチェック
            If X < 780 Then X = 780
            If X > 4220 Then X = 4220
            If Y < 480 Then Y = 480
            If Y > 4520 Then Y = 4520
            CL = C
            For I = 0 To 2000 Step 100
                Picture1.Line (480 + I + XA * I, 480 + I + YA * I)-(4520 - I
 + XA * I, 4520 - I + YA * I), QBColor(CL), B
                CL = CL - 1
                If CL = 0 Then CL = 15
            Next I
            'キャラ表示
            Picture1.Line (X - 300, Y - KX * 100)-(X + 300, Y + KX * 100), Q
BColor(15)
            Picture1.Line (X - 300, Y - KX * 100)-(X, Y + KY * 100), QBColor
(15)
            Picture1.Line (X + 300, Y + KX * 100)-(X, Y + KY * 100), QBColor
(15)
            C = C - 1
            If C = 0 Then C = 15
            '壁にあたったか
            If X = 780 Then For I = 0 To 20: Picture1.Line (X - 300, Y - KX
* 100)-(X - 300 + Rnd * 500 - Rnd * 100, Y + Rnd * 200 - Rnd * 200), QBColor
(15): Next I: HP = HP - 1
            If X = 4220 Then For I = 0 To 20: Picture1.Line (X + 300, Y + KX
 * 100)-(X + 300 + Rnd * 100 - Rnd * 500, Y + Rnd * 200 - Rnd * 200), QBColo
r(15): Next I: HP = HP - 1
            If Y = 480 Then For I = 0 To 20: Picture1.Line (X, Y + KY * 100)
-(X + 500 - Rnd * 1000, Y + Rnd * 200 - Rnd * 50), QBColor(15): Next I: HP =
 HP - 1
            If Y = 4520 Then For I = 0 To 20: Picture1.Line (X, Y + KY * 100
)-(X + 500 - Rnd * 1000, Y + Rnd * 50 - Rnd * 200), QBColor(15): Next I: HP
= HP - 1
            '耐久力・燃料表示
            Label1.Caption = "耐久力:" & HP
            Label2.Caption = "燃料:" & EP
            'HPが0以下だったらゲームオーバー
            If HP < 1 Then Call GAMEOVER
            If CUNT > 10 Then
                'GO!を表示
                CUNT = CUNT - 1
                Picture1.CurrentX = 800
                Picture1.CurrentY = 1500
                Picture1.Print "GO!"
            End If
        End If
    End If
End Sub
```

★使わないソフトは，がんがん削除していいのでしょーか？（宮城県登米郡・**スケジ15歳**）……【**編**：削除した後で，後悔しないのなら。**影**：あとで「消すんじゃなかった～」とか叫ばれても，責任はとれんぞ。**編**：間違えて必要なものまで削除しないよう気をつけましょう。】

FM TOWNS(F-BASIC386 V2.1 L10以降)用



本格ファンタジー・シュミレーション・ゲーム

竜頭蛇尾(りゅうとうだび)

荻原　修平(19歳)

このゲームは

ネタが尽きました(またか)。仕方がないので禁断の果実に手をつけてみました。いつか作ろうと思っていたSRPGの戦闘システムを一部使ったSLGです。

ウリは何ですか

ユニットは戦闘をして成長します。LVの概念をなくすことで，自然で自由な成長をします。数字が跳ねます(FF風)。移動可能範囲が表示されます。リストに注釈付。

操作方法は

パッドを作ります。決定はⒶ，取り消しはⒷです。おなじみですね，カーソルをユニットに合わせて，Ⓐボタンを押すとステイタスが表示されます。自分のユニットであれば，移動範囲が表示されますので，移動したい場所で決定してください。その後，待機ならその場で再び決定を，攻撃なら隣接した敵に，治療なら味方にカーソルを合わせて決定してください。治療，攻撃の場合は，相手を確認したら，もう一度決定してください。相手を変えることも可能です。Ⓑボタンでターンを終了します。なお，取消はユニットを選択し，ターン終了のときのみ可能です。

ルールは，敵の王を倒しましょう。それだけです。

ちょっと長くないか

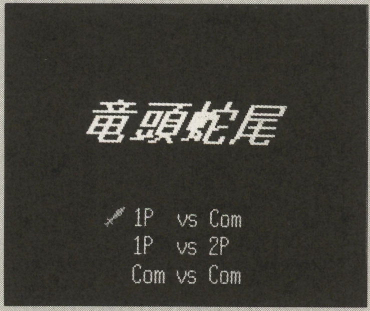
長いねぇ……秋の夜のようだよ……。もっと短くてすむと思ったのですが，これでもだいぶ削ったのです。もっとやりたいことはあったのに。リストの短縮化にも苦労したし，スプライトも1ビット・カラーです。努力は認めてください。

パラメータの意味は

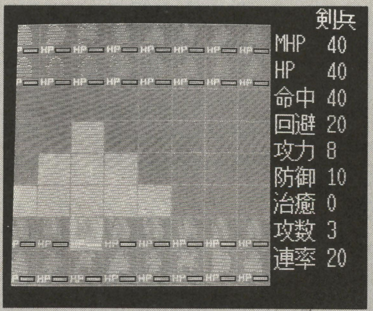
ＨＰ…………0になると戦闘不能
命中…………攻撃の当たりやすさ
回避…………攻撃のよけやすさ

《第1表》変数表（主なもの）

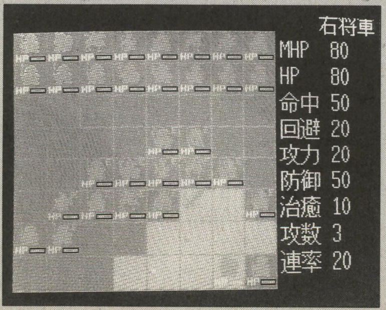
STT	ユニットのパラメータ
KK%	攻撃回数
HP%	HP
MP%	ユニットの配置状況
CM%	移動可能範囲
UX%,UY%	ユニットの位置
DCN	数字の動きを関数的にしたもの
KX,KY	カーソルの位置
UNT,UN,UT,UN1,UT1等	ユニットのナンバー。サブルーチンとの兼ね合いでたくさんあります。無駄もありますが。



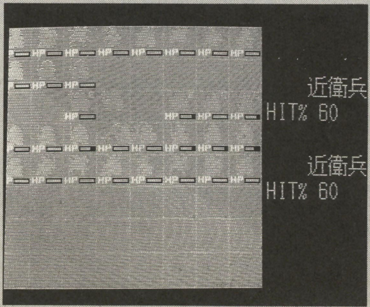
◀《写真1》タイトル。1人でも2人でも楽しめます



◀《写真2》移動可能な範囲が表示され，分かりやすいです



◀《写真3》能力を考えてコマを動かそう



◀《写真4》戦闘中。敵が身をかわしたときもコマが動きます

★安室が突然結婚しましたけど20歳(?)のつぐ美さんは結婚しないんですか?(千葉県流山市・才天13歳)……【つぐ美:……。影:あ…なんか雲行きが。つぐ美:…今月,こんなのが多い気がするんだけど?影:気のせい。で,結婚は?つぐ美:まだ考えてないわよっ!】

CHECKER FLAG

Dr.D：むむ，これは良くできているぞ。パラメータや操作性など本格的じゃな。

編：面白さを損なわずに，リストをダイエットするためにキャラクターを単色にしたのも大正解。

Dr.D：細かいところまで手が込んでいるぞ。力作じゃ!!

攻撃力………ダメージの大きさ
防御力………ダメージの軽減率
治癒…………治療の回復率
攻撃回数……1ターンにできる攻撃回数
連続攻撃率…連続で攻撃できる確率

最後に言い残すことは

リストにも注釈がいろいろついています。参考にしたい方はそちらもご覧ください。思考ルーチンは，かなり醜く，見にくくなっています。手を加えないほうがいいでしょう。これは忠告ではなく，警告です（笑）。

『竜頭蛇尾』のプログラム・リスト

```
10 *MAIN              'メインルーチン
20 GOSUB *SET_UP
30 GOSUB *TITLE
40 GOSUB *RESET
50 FOR I=0 TO 31:KK%(I ¥ 16,I MOD 16)=STT(I ¥ 16,I MOD 16,6):NEXT
60 WHILE -1
70   FOR TN=0 TO 1
80     IF HP%(TN,11)=0 THEN GOTO *END 'LIST短縮のためGOTOで抜けている。
90     FOR I=0 TO 15:KK%(TN,I)=STT(TN,I,6):NEXT'   真似してはいけない。
100      SPRITE 0,0,1:SPRITE 2,0,TN:ERASE ED%:DIM ED%(15)'配列変数の初期化
110      FOR I=0 TO 15:KK%(TN,I)=STT(TN,I,6):NEXT:SH=0:T=0
120      FOR I=0 TO 15:IF HP%(TN,I)>0 THEN SH=SH+HP%(TN,I)/STT(TN,I,0):T=T+1
130      NEXT:SH=SH/T
140      WHILE TE=0
150        IF PL(TN)=0 THEN GOSUB *CURSOL ELSE GOSUB *COM1
160        IF PT=1 THEN
170          IF MP%(KX+1,KY+1)>0 THEN
180            UNT=MP%(KX+1,KY+1)-1:GOSUB *STTS
190            IF (UNT ¥ 16)=TN AND ED%(UNT MOD 16)=0 THEN GOSUB *MOV
200          ENDIF
210        ENDIF
220        IF PT=2 THEN GOSUB *TURNEND
230        GOSUB *WAITPAD
240      WEND:TE=0
250      FOR UN1=0 TO 15
260        UT1=TN:IF ED%(UN1)=1 AND HP%(TN,UN1)<>0 THEN GOSUB *ENDMARK
270      NEXT
280    NEXT
290 WEND
300 *END
310 FOR I=0 TO 31:SPRITE 0,I+6,0:NEXT:CLS:READ TEMN$(0),TEMN$(1):TN=1-TN
320 SYMBOL(96,112),TEMN$(TN)+"Team Wins!!",1,1,7,,,1:WAIT 200
330 FOR I=0 TO 15:CLS:UNT=TN*16+I:GOSUB *STTS
340 IF HP%(TN,I)=0 THEN SYMBOL(240,13),"Dead",1,1,2,,OR,1 ELSE SPRITE 0,I+TN*16+
6,1
350 WHILE PTRIG(1)=0:WEND:WHILE PTRIG(1)<>0:WEND
360 CLS:SPRITE 0,I+TN*16+6,0:NEXT:END
370 *TITLE
380 SYMBOL( 80, 80),"竜頭蛇尾",2,2,[220,180,240],,,3,5
390 SYMBOL(120,160),"1P  vs Com",1,1,7
400 SYMBOL(120,180),"1P  vs 2P ",1,1,7
410 SYMBOL(120,200),"Com vs Com",1,1,7
420 SPRITE 0,0,1:WHILE PT=0:GOSUB *PAD:SEL=(SEL+(PD=1)-(PD=5)+3) MOD 3
430 SPRITE 6,0,,160+SEL*20-SPRITE(0,7):GOSUB *WAITPAD:WEND
440 PL(0)=-(SEL=2):PL(1)=1+(SEL=1):DEF SPRITE 1,0,(8,28),8,1,1,,0
450 CLS:RETURN
460 *TURNEND
470 SYMBOL(240,208),"Sure?",1,1,7
480 GOSUB *WAITPAD:PT=0:WHILE PT=0:GOSUB *PAD:WEND
490 IF PT=1 THEN TE=1
500 LINE(197,0)-(319,239),PRESET,,BF:RETURN
510 *SET_UP
520 SCREEN@ 0:CLS:RANDOMIZE TIME
530 DIM PAT%(144),SPT%(63),PRN$(7),PRM%(7,7),STT(1,15,7),MP%(9,9),NA$(15),C%(15)
,CM%(9,9),CMD%(9,9),UX%(15,1),UY%(15,1),HP%(1,15),DCN(30),KK%(1,15),ED%(15)
540 FOR I=0 TO 8:READ A$:FOR J=0 TO 15
550 A!=VAL("&h"+MID$(A$,J*4+1,4)):IF A!>32767 THEN A!=A!-65536
560 PAT%(I+J*9)=A!:NEXT:NEXT:PUT@(0,0)-(143,15),PAT%,,%1
570 FOR I=0 TO 8:GET@A(I*16,0)-(I*16+15,15),SPT%:DEF SPRITE 0,I,SPT%,0
580 NEXT:CLS:KX=0:KY=0
590 FOR I=0 TO 9:SYMBOL(2,0),RIGHT$(STR$(I),1),1.5!,1,7,,,1
600 GET@A(0,0)-(15,15),SPT%:DEF SPRITE 0,10+I,SPT%,0
610 CLS:NEXT:DEF SPRITE 3,2:SCREEN@ 1
620 FOR I=0 TO 13:DCN(I)=-(I-13)^2/5:NEXT      '跳ねる数字の動きを計算
630 FOR I=14 TO 30:DCN(I)=(13-I)*(30-I)/8:NEXT
640 FOR I=0 TO 1:C%(1)=30*32^I:DEF SPRITE 2,I,C%:NEXT
650 FOR I=0 TO 7:READ PRN$(I):FOR J=0 TO 7:READ PRM%(I,J):NEXT:NEXT
660 FOR I=0 TO 1:READ A!:A$=RIGHT$("00000000"+OCT$(A!),8)
670   FOR J=0 TO 7
680     CN=J+I*8:MP%(J+1,7+I)=CN+1:NB=VAL(MID$(A$,J+1,1)):NA$(CN)=PRN$(NB)
690     UX%(CN,0)=J:UY%(CN,0)=6+I
700     DEF SPRITE 1,CN+6,(J*24+8,(7+I)*24),NB,1,1,,0
710     FOR K=0 TO 7
720       STT(0,CN,K)=PRM%(NB,K):HP%(0,CN)=STT(0,CN,0)
730     NEXT
740     MP%(8-J,2-I)=CN+17
750     UX%(CN,1)=7-J:UY%(CN,1)=1-I
760     DEF SPRITE 1,CN+22,((7-J)*24+8,(2-I)*24),NB,1,1,,1
770     FOR K=0 TO 7
780       STT(1,CN,K)=PRM%(NB,K):HP%(1,CN)=STT(1,CN,0)
790     NEXT
800   NEXT
810 NEXT:DEF SPRITE 1,0,(100,160),8,1,1,,0:SPRITE ON:RETURN
820 *RESET
830 FOR X=0 TO 9:FOR Y=0 TO 9'マップ縁を-1にして↓*MOV2 でエラー防止
840   IF (X MOD 9)=0 OR (Y MOD 9)=0 THEN MP%(X,Y)=-1 ELSE LINE(X*24-20,Y*24)-(X*
24+4,Y*24+24),PSET,4,BF,[200,40,80]
850 NEXT:NEXT
860 FOR I=0 TO 31
870   SPRITE 0,I+6,1:PCT=HP%(I ¥ 16,I MOD 16)/STT(I ¥ 16,I MOD 16,0)
880   X=UX%(I MOD 16,I ¥ 16):Y=UY%(I MOD 16,I ¥ 16):GOSUB *HP
890 NEXT
900 RETURN
910 *HP               'HPゲージを書く
920 SYMBOL(X*24+6,Y*24+41),"HP",.6!,.4!,[240,240,240]
930 LINE(X*24+16,Y*24+42)-(X*24+27,Y*24+45),PSET,0,BF,0
940 LINE(X*24+17,Y*24+43)-(X*24+17+PCT*9,Y*24+44),PSET,2,B
950 RETURN
960 *PAD              'パッドは殆どここで処理
970 PT=PTRIG(1):PD=PAD(1):IF PL(TN)=1 THEN PT=1
980 RETURN
990 *WAITPAD          'パッド待ち
1000 WHILE PAD(1)=PD AND PTRIG(1)=PT AND PL(TN)=0:WEND:RETURN
1010 *STTS            'ステイタス表示
1020 LINE(197,0)-(319,239),PRESET,,BF:UN=UNT MOD 16:UT=UNT ¥ 16
1030 SYMBOL(232, 10),NA$(UN),1,1,7
1040 SYMBOL(200, 30),"MHP "+STR$(INT(STT(UT,UN,0))),1,1,7
1050 SYMBOL(200, 50),"HP  "+STR$(INT(HP%(UT,UN  ))),1,1,7
1060 SYMBOL(200, 70),"命中"+STR$(INT(STT(UT,UN,1))),1,1,7
1070 SYMBOL(200, 90),"回避"+STR$(INT(STT(UT,UN,2))),1,1,7
1080 SYMBOL(200,110),"攻力"+STR$(INT(STT(UT,UN,3))),1,1,7
1090 SYMBOL(200,130),"防御"+STR$(INT(STT(UT,UN,4))),1,1,7
1100 SYMBOL(200,150),"治癒"+STR$(INT(STT(UT,UN,5))),1,1,7
1110 SYMBOL(200,170),"攻数"+STR$(INT(KK%(UT,UN  ))),1,1,7
1120 SYMBOL(200,190),"連率"+STR$(INT(STT(UT,UN,7))),1,1,7
```

★ついにBM購読1年。これからも読むから編集部のみんな，がんばってくれ!!（神奈川県中郡・**松尾陽祐12歳**）……【**Dr.D**：やる気が出てきてうれしいものじゃな。**編**：読者あってのベーマガですからね，精進していきます。**影**：私がいる限り，ベーマガは安泰だ！**編**：……。】

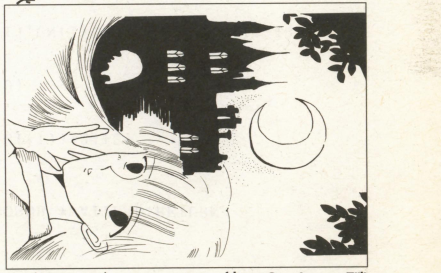
```
1130 RETURN
1140 *MOV'         移動ルーチン
1150 X1=KX:Y1=KY:MV=4:CM%(X1+1,Y1+1)=3:GOSUB *BOX
1160 GOSUB *MOV3:GOSUB *MOV2:GOSUB *WAITPAD:PT=0
1170 IF PL(TN)=1 THEN GOSUB *COM2:ERASE CDT:WAIT 10'ウエイト邪魔なら外して
1180 WHILE (PT<>1 OR CM%(KX+1,KY+1)<1) AND PT<>2
1190   IF PL(TN)=0 THEN GOSUB *CURSOL:GOSUB *WAITPAD ELSE PT=1
1200 WEND
1210 FOR X=0 TO 7:FOR Y=0 TO 7
1220   IF CM%(X+1,Y+1)<>0 THEN LINE(X*24+4,Y*24+24)-(X*24+28,Y*24+48),PSET,4,BF,
[200,40,80]
1230 NEXT:NEXT:UT1=UT:UN1=UN
1240 IF PT=1 THEN
1250   SPRITE 6,UNT+6,KX*24+8-SPRITE(UNT+6,6),KY*24+24-SPRITE(UNT+6,7)
1260   MP%(UX%(UN,UT)+1,UY%(UN,UT)+1)=0:MP%(KX+1,KY+1)=UN+UT*16+1
1270   UX%(UN,UT)=KX:UY%(UN,UT)=KY:ED%(UN)=1:PT=0:GE=0:CMD=-1
1280   WHILE GE=0
1290     WHILE PT<>1
1300       IF PL(TN)=0 THEN GOSUB *CURSOL:GOSUB *WAITPAD ELSE GOSUB *COM3
1310     WEND
1320     L=ABS(KX-UX%(UN1,UT1))+ABS(KY-UY%(UN1,UT1)):PT=0
1330     IF L=0 THEN GE=1:GOSUB *ENDMARK
1340     IF L=1 THEN
1350       IF MP%(KX+1,KY+1)>0 THEN
1360         UNT=MP%(KX+1,KY+1)-1:GOSUB *STTS
1370         IF ((MP%(KX+1,KY+1)-1) ¥ 16)=TN THEN
1380           IF STT(UT1,UN1,5)>0 AND CMD=KX+KY*8 THEN GOSUB *HEAL:GE=1
1390         ELSE
1400           IF KK%(UT1,UN1)>0 AND CMD=KX+KY*8 THEN GE=1:GOSUB *BATTLE
1410         ENDIF
1420         CMD=KX+KY*8:IF GE=2 THEN CMD=-1:GE=0
1430       ENDIF
1440     ENDIF
1450   WEND
1460 ENDIF
1470 PCT=HP%(UT1,UN1)/STT(UT1,UN1,0):X=UX%(UN1,UT1):Y=UY%(UN1,UT1)
1480 IF HP%(UT1,UN1)>0 THEN GOSUB *HP
1490 PT=0:ERASE CM%,CMD%:DIM CM%(9,9),CMD%(9,9):RETURN'  配列変数を０に
1500 *MOV2           '移動範囲を表示するルーチン
1510 MV=MV-1         '同じルーチンにGOSUBするのがミソ
1520 IF MP%(X1+2,Y1+1)=0 AND CM%(X1+2,Y1+1)<MV THEN
1530   X1=X1+1:CM%(X1+1,Y1+1)=MV:GOSUB *BOX:GOSUB *MOV3:GOSUB *MOV2:X1=X1-1:MV=M
V+1'      各方向について条件分岐。。同じルーチンにGOSUBしているため
1540 ENDIF'   FOR NEXTでまとめるのは厳しい。FOR I(MV)･･･ とすれば可能
1550 IF MP%(X1+1,Y1+2)=0 AND CM%(X1+1,Y1+2)<MV THEN
1560   Y1=Y1+1:CM%(X1+1,Y1+1)=MV:GOSUB *BOX:GOSUB *MOV3:GOSUB *MOV2:Y1=Y1-1:MV=M
V+1
1570 ENDIF
1580 IF MP%(X1,Y1+1)=0 AND CM%(X1,Y1+1)<MV THEN
1590   X1=X1-1:CM%(X1+1,Y1+1)=MV:GOSUB *BOX:GOSUB *MOV3:GOSUB *MOV2:X1=X1+1:MV=M
V+1
1600 ENDIF
1610 IF MP%(X1+1,Y1)=0 AND CM%(X1+1,Y1)<MV THEN
1620   Y1=Y1-1:CM%(X1+1,Y1+1)=MV:GOSUB *BOX:GOSUB *MOV3:GOSUB *MOV2:Y1=Y1+1:MV=M
V+1
1630 ENDIF
1640 RETURN
1650 *MOV3      '(ユニットと)接触できる範囲。コンピューターの思考に使う
1660 FOR I=0 TO 4:CMD%(X1+(I=1)-(I=2)+1,Y1+(I=3)-(I=4)+1)=1:NEXT:RETURN
1670 *BOX
1680 LINE(X1*24+4,Y1*24+24)-(X1*24+28,Y1*24+48),OR,0,BF,1
1690 RETURN
1700 *CURSOL
1710 GOSUB *PAD'カーソルを動かすルーチン。IF THENは使わない
1720 KX=KX+(PD=3)*(KX<7)-(PD=7)*(KX>0):KY=KY+(PD=5)*(KY<7)-(PD=1)*(KY>0)
1730 SPRITE 6,0,(KX*24+8-SPRITE(0,6)),(KY*24+24-SPRITE(0,7))
1740 RETURN
1750 *HEAL
1760 DP=INT(STT(UT,UN,0))-HP%(UT,UN):RP=STT(UT,UN,0)*STT(UT1,UN1,5)/100
1770 SPRITE 0,0,0:RP=INT(RP):IF RP>DP THEN RP=DP
1780 FOR I=0 TO LEN(STR$(RP))-2:CN=VAL(MID$(STR$(RP),I+2,1))+10
1790 DEF SPRITE 1,1+I,(KX*24+I*16,KY*24+20),CN,,,,2:NEXT
1800 FOR I=0 TO 30+(LEN(STR$(RP))-2)*5:FOR J=0 TO LEN(STR$(RP))-2
1810 CN=I-J*5:IF CN=0 THEN SPRITE 0,1+J,1
1820 IF CN>=0 AND CN<=30 THEN SPRITE 6,1+J,,KY*24+20+DCN(CN)-SPRITE(1+J,7)
1830 NEXT:WAIT 1:NEXT:WAIT 20
1840 FOR I=0 TO LEN(STR$(RP))-2:SPRITE 0,1+I,0:NEXT
1850 HP%(UT,UN)=HP%(UT,UN)+RP:GOSUB *STTS
1860 PCT=HP%(UT,UN)/STT(UT,UN,0):X=UX%(UN,UT):Y=UY%(UN,UT):GOSUB *HP
1870 GOSUB *ENDMARK
1880 SPRITE 0,0,1:RETURN
1890 *BATTLE
1900 LINE(197,0)-(319,239),PRESET,,BF:R=UT1*128+127:B=(1-UT1)*128+127
1910 SYMBOL(232,60),NA$(UN1),1,1,[127,R,B]
1920 HT(0)=INT(STT(UT1,UN1,1)-STT(UT,UN,2)+50):HT(0)=HT(0)*(HT(0)>0)*(HT(0)<100)
-100*(HT(0)>99)
1930 SYMBOL(200,80),"HIT%"+STR$(HT(0)),1,1,[127,R,B]
1940 SYMBOL(232,120),NA$(UN),1,1,[127,B,R]
1950 HT(1)=INT(STT(UT,UN,1)-STT(UT1,UN1,2)+50):HT(1)=HT(1)*(HT(1)>0)*(HT(1)<100)
-100*(HT(1)>99)
1960 SYMBOL(200,140),"HIT%"+STR$(HT(1)),1,1,[127,B,R]
1970 GOSUB *WAITPAD:PT=0
1980 WHILE PT=0:GOSUB *PAD:WEND
1990 IF PT=2 THEN
2000   LINE(197,0)-(319,239),PRESET,,BF:PT=0:GE=2:GOSUB *WAITPAD:RETURN
2010 ENDIF
2020 UT(0)=UT1:UT(1)=UT:UN(0)=UN1:UN(1)=UN
2030 FOR I=0 TO 1
2040   SX(I)=UX%(UN(I),UT(I))*24+8:SY(I)=UY%(UN(I),UT(I))*24+24
2050 NEXT
2060 FOR I=0 TO 1
2070   SPRITE 6,0,SX(I)-SPRITE(6,0),SY(I)-SPRITE(7,0)
2080   SPRITE 2,0,UT(I)
2090   IF KK%(UT(I),UN(I))>0 THEN GOSUB *ATTACK
2100   WHILE STT(UT(I),UN(I),7)>RND*100 AND KK%(UT(I),UN(I))>0 AND HP%(UT(1-I),U
N(1-I))>0
2110     GOSUB *ATTACK
2120   WEND
2130   IF HP%(T2,N2)=0 THEN GOSUB *DIE:I=1
2140   PCT=HP%(T2,N2)/STT(T2,N2,0)
2150   X=UX%(N2,T2):Y=UY%(N2,T2):IF HP%(T2,N2)>0 THEN GOSUB *HP
2160 NEXT
2170 SPRITE 2,0,TN:SPRITE 6,0,SX(1)-SPRITE(0,6),SY(1)-SPRITE(0,7)
2180 IF HP%(UT1,UN1)>0 THEN GOSUB *ENDMARK
2190 RETURN
2200 *ATTACK
2210 RP=0:T1=UT(I):N1=UN(I):T2=UT(1-I):N2=UN(1-I):SN=T2*16+N2+6:IF HT(I)>RND*100
 THEN H=1 ELSE H=0
2220 FOR J=0 TO 1 STEP 1/8
2230   SPRITE 6,0,(SX(1-I)*J+SX(I)*(1-J))-SPRITE(0,6),(SY(1-I)*J+SY(I)*(1-J))-SP
RITE(0,7)
2240   IF H=0 THEN SPRITE 6,SN,UY%(N2,T2)-UY%(N1,T1),UX%(N2,T2)-UX%(N1,T1)
2250   WAIT 1
2260 NEXT
2270 IF H=1 THEN
2280   RP=INT(STT(T1,N1,3)*(100-STT(T2,N2,4))/100)
2290   IF RP>HP%(T2,N2) THEN RP=HP%(T2,N2)
2300   FOR J=0 TO LEN(STR$(RP))-2
2310     DEF SPRITE 1,1+J,(SX(1-I)+J*16,SY(1-I)-8),VAL(MID$(STR$(RP),J+2,1))+10,
,,,2
2320   NEXT
2330   FOR J=0 TO 30+(LEN(STR$(RP))-2)*5
2340     FOR K=0 TO LEN(STR$(RP))-2
2350       IF J-K*5=0 THEN SPRITE 0,1+K,1
2360       IF J-K*5>=0 AND J-K*5<=30 THEN SPRITE 6,1+K,0,SY(1-I)-8+DCN(J-K*5)-SP
RITE(1+K,7)
2370     NEXT
2380     WAIT 1
2390   NEXT
2400   FOR J=0 TO LEN(STR$(RP))-2:SPRITE 0,1+J,0:NEXT
2410   HP%(T2,N2)=HP%(T2,N2)-RP
2420   STT(T2,N2,0)=STT(T2,N2,0)+15*RP/STT(T2,N2,0)      'ユニットの成長
```

★読プレに,影さんグラスをつけてくれ。(静岡県清水市・Johnny.C15歳)……【つぐ美：なんでこんなのほしいのかな？影：つっ,痛いからひっぱるな！編：貼りついてますね。つぐ美：ま・まさか生まれたときからつけてたって噂は本当!?影：誰だよ,そんなこと言ったの！】

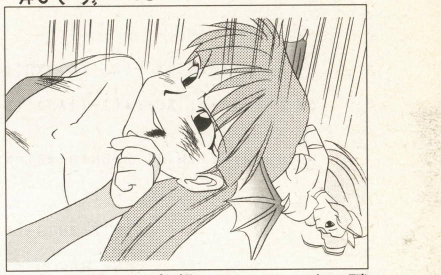
```
2430   STT(T1,N1,1)=STT(T1,N1,1)+.8!:STT(T1,N1,3)=STT(T1,N1,3)+.5!
2440  ELSE
2450   STT(T1,N1,1)=STT(T1,N1,1)+1.5!:STT(T1,N1,3)=STT(T1,N1,3)+.3!
2460   STT(T2,N2,2)=STT(T2,N2,2)+HT(I)/20
2470  ENDIF
2480 WAIT 30:KK%(T1,N1)=KK%(T1,N1)-1
2490 SPRITE 6,0,SX(I)-SPRITE(0,6),SY(I)-SPRITE(0,7)
2500 SPRITE 6,SN,SX(1-I)-SPRITE(SN,6),SY(1-I)-SPRITE(SN,7)
2510 RETURN
2520 *ENDMARK'エンドマーク。xorで書くのは、２度行うと元に戻るから
2530 SYMBOL(24*UX%(UN1,UT1)+23,24*UY%(UN1,UT1)+25),"E",.5!,.4!,2,,XOR
2540 RETURN
2550 *DIE
2560 SPRITE 0,SN,0:X=UX%(N2,T2):Y=UY%(N2,T2):MP%(X+1,Y+1)=0
2570 LINE(X*24+4,Y*24+24)-(X*24+28,Y*24+48),PSET,4,BF,[200,40,80]
2580 WHILE RN<>-1:RN=INT(RND*4)'敵を倒すと、ランダムで能力が一つ上がる
2590 IF RN=0 AND STT(T1,N1,4)<=65 THEN STT(T1,N1,4)=STT(T1,N1,4)+10:RN=-1
2600 IF RN=1 AND STT(T1,N1,5)>0 AND STT(T1,N1,5)<95 THEN STT(T1,N1,5)=STT(T1,N1,
5)+10:RN=-1
2610 IF RN=2 THEN STT(T1,N1,6)=STT(T1,N1,6)+1:RN=-1
2620 IF RN=3 AND STT(T1,N1,5)<95 THEN STT(T1,N1,7)=STT(T1,N1,7)+10:RN=-1
2630 WEND
2640 RN=0:RETURN
2650 *COM1                 '以下は思考ルーチン。GOTO使ったりしているので、
2660 UED=SEARCH(ED%,0):IF UED=-1 THEN PT=2:RETURN '手を加えないほうがいい
2670 IF HP%(TN,UED)=0 THEN ED%(UED)=1:PT=0:RETURN
2680 KX=UX%(UED,TN):KY=UY%(UED,TN):PT=1:RETURN
2690 *COM2
2700 DIM CDT(31):NMB=-1:TGT=-1:KK1=99:RV1=0:HPP1=1
2710 FOR X3=0 TO 7:FOR Y3=0 TO 7
2720   IF CMD%(X3+1,Y3+1)<>0 AND MP%(X3+1,Y3+1)>0 AND MP%(X3+1,Y3+1)<>TN*16+UED+
1 THEN NMB=NMB+1:CDT(NMB)=MP%(X3+1,Y3+1)-1
2730 NEXT:NEXT
2740 IF (HP%(TN,UED)/STT(TN,UED,0))<.5! THEN GOTO *COM2A
2750 IF SH<.8! OR UED=12 THEN GOTO *COM2B
2760 FOR I=0 TO NMB
2770   IF (CDT(I) ¥ 16)<>TN THEN
2780 KK2=KK%(1-TN,CDT(I) MOD 16):IF KK2<KK1 THEN KK1=KK2:TGT=CDT(I) MOD 16
2790   ENDIF
2800 NEXT:WC=1-TN
2810 IF TGT=-1 THEN GOTO *COM2B ELSE X4=UX%(TGT,1-TN):Y4=UY%(TGT,1-TN)
2820 GOSUB *C_SET:PT=1:RETURN
2830 *C_SET
2840 FOR I=0 TO 3:XZ=(I=3)-(I=1):YZ=(I=0)-(I=2)
2850   IF CM%(X4+XZ+1,Y4+YZ+1)>0 THEN KX=X4+XZ:KY=Y4+YZ
2860 NEXT:RETURN
2870 *COM2A
2880 FOR I=0 TO NMB
2890   IF (CDT(I) ¥ 16)=TN THEN
2900 RV2=STT(TN,CDT(I) MOD 16,5):IF RV1<RV2 THEN RV1=RV2:TGT=CDT(I) MOD 16
2910   ENDIF
2920 NEXT:WC=TN
2930 IF TGT>=0 THEN X4=UX%(TGT,TN):Y4=UY%(TGT,TN):GOSUB *C_SET:PT=1:RETURN
2940 L1=99:FOR X3=0 TO 7:FOR Y3=0 TO 7
2950   L2=ABS(X3-UX%(11,WC))+ABS(Y3-UX%(11,WC)):IF L1>L2 AND CM%(X3+1,Y3+1)>0 TH
EN KX=X3:KY=Y3:L1=L2
2960 NEXT:NEXT:RETURN
2970 *COM2B
2980 FOR I=0 TO NMB
2990   IF (CDT(I) ¥ 16)=TN THEN
3000 HPP2=HP%(TN,CDT(I) MOD 16)/STT(TN,CDT(I) MOD 16,0):IF HPP1>HPP2 THEN HPP1=H
PP2:TGT=CDT(I) MOD 16
3010   ENDIF
3020 NEXT:WC=TN
3030 IF TGT>=0 THEN X4=UX%(TGT,TN):Y4=UY%(TGT,TN):GOSUB *C_SET:PT=1:RETURN
3040 IF SH>.8! THEN WC=TN:GOTO 2940 ELSE WC=TN:GOTO 2940
3050 *COM3
3060 IF TGT=-1 THEN PT=1:RETURN
3070 IF WC=TN AND STT(TN,UED,5)=0 THEN KX=UX%(UED,TN):KY=UY%(UED,TN):PT=1:RETURN
3080 KX=UX%(TGT,WC):KY=UY%(TGT,WC):PT=1:RETURN
3090 'キャラクタデータ。１キャラクタに１行。
```

```
3100 DATA 0020C020F023F827F827FC2FF023FC2FFE7FFE3FFC3FFE3FFE3FFC0FFE1F3E1F
3110 DATA 0020C020F073F827F827FC2FF023FC2FFE3FFE7FFC7FFE7FFE3FFC2FFE3F3E3F
3120 DATA C020C060F073F8F7F8E7FC6FF063FC6FFEFFFF7FFF7FFF3FFF3FFF0FFE1F3E1F
3130 DATA 22022207E203F201F203EE03FE1FFA3FFE1FFF1FF71FFA3FF03FF07BB867C007
3140 DATA 0008801BC01FEC1FFE1FFE1FFF1FFF3FFF3FFF3FFE1FFE0FFE1FFE1FFC3FEC3E
3150 DATA 080B1C0F9C47FEF7FF3FFA0FF81FF83FFC7FFC7FFE7FFB393070305038583060
3160 DATA C003C007E013E03BE057E03BD811F817FC1FFC1FFC3FF033F013F817F8178017
3170 DATA A404EC06EC03C803F807F607FC6FFC3FFC3FFE3FFE3FFE7FFE7FFE7FFCFF3EF7
3180 DATA 06001E007C00FC00F800F801F003C0038027003E001C003C00F6006000200000
3190 DATA "剣兵  ",40,40,20, 8,10, 0,3,20'ユニットデータ
3200 DATA "槍兵  ",40,30,20,12,10, 0,2,40'左から、名前、ＨＰ、命中、回避
3210 DATA "近衛兵",60,40,30,12,40, 0,3,10'攻撃力、防御力、治癒力、攻撃回数
3220 DATA "左将軍",40,60,60, 8, 5,50,5,40'連続攻撃率。
3230 DATA "右将軍",80,50,20,20,50,10,3,20'防御、治癒連率は100以下。
3240 DATA "騎士  ",60,30,50,10,10, 0,4,40'ＨＰが３２７６７を越えるとエラー
3250 DATA "司祭  ",30, 0,50, 0, 5,80,0, 0'
3260 DATA "国王  ",60,60,40,20,30,50,4,10'
3270 DATA &h2400,&h2EFD61,"Blue","Red" '左の二つは初期配置のデータ
```

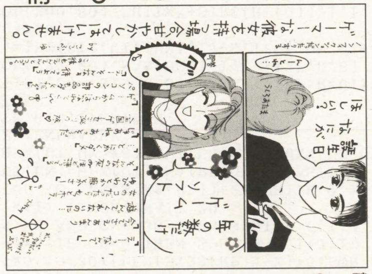
評…ファルコムクラシックス、やってるよね（編）
by 特異点



評…月下のお城、キレイ…（つぐ美）
by 楸

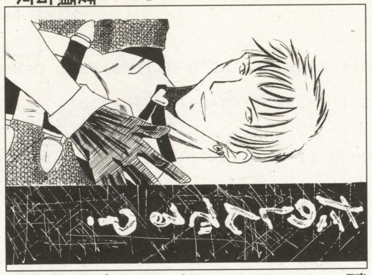


評…ハンター2とかは移植されるのか？（影）
by ぶんちょ



評…90になったら90本？さがすのが大変。（Dr.D）
by Cocofille

評…なんでプリティなトラ！いい感じ。（影）
by Cocofille



評…わざわざありがとう！（つぐ美）
by 渡瀬右京

★パソコンを買いたいと思ってるけどMMXにしたらいいのか，ペンチIIにしたらいいのか，どっちがいいですかね。（埼玉県川口市・**佐藤慎也24歳**）……【**Dr.D**：PentiumIIはPentium ProにMMX対応命令を追加した高速CPUだからのう。

FM TOWNS(F-BASIC386 V2.1 L10以降)用

対戦型あみだくじ? 最短距離が勝利の道

LOTTERY

ロッテリー

武政 修(42歳)

内 容

互換モード用，あみだくじ型対戦ゲームです。早く抜けたほうが勝ちです。5勝したら優勝です。

あそびかた

実行後，1人用か2人用かをパッドのⒶボタンで選び，Ⓑボタンで決定。

(1人用) パッドで操作します。出発位置をⒶボタンで決めⒷボタンでスタートです。早く位置を決めないと5秒で勝手にスタートします。

(2人用) パッドとマウスで対戦します。パッドは1人用と同じやりかたです。マウスは左クリックで出発位置を選び，右クリックでスタートします。こちらも，5秒で勝手にスタートします。

CHECKER FLAG

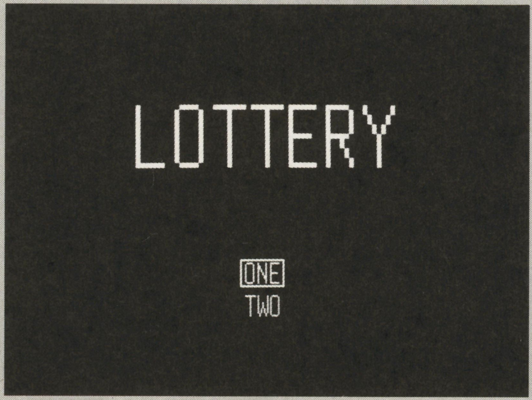
編：あみだくじで，できるだけ短いコースを選ぶというのは珍しいです。
Dr.D：普通は「ゴールにつながる場所を選ぶ」という投稿が多いからのう。
編：リストもコンパクトでいいですね。

エトセトラ

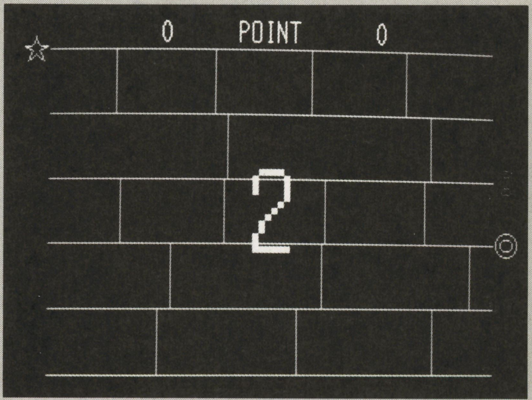
1人用で練習して，相手より素早く最短距離を見つけましょう。途中でやめるときはスペース・キーです。なおLOTTERYとは富くじ，あみだくじのことらしい。

《第1表》変数表

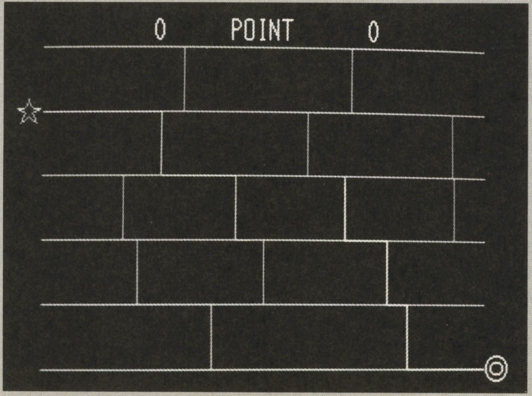
P1( )	曲がるためのフラグ
KK( )	曲がって進む距離
MX( ),MY( )	位置
V( )	進む方向
CC	時間用
HT	人数選択
S	移動用



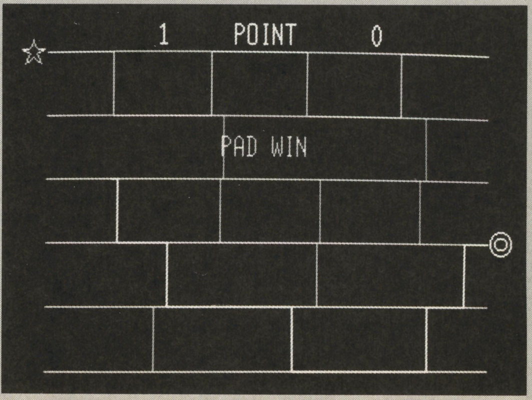
◀《写真1》1人のときはコンピュータと勝負



▶《写真2》カウント中にスタート場所を選ぼう



◀《写真3》写真だと分かりにくいが，通った後の色が変わってます。



▶《写真4》さきに相手側に着いたほうが勝ちです

『LOTTERY』のプログラム・リスト

```
10 '■■■■■■■■■■  L O T T E R Y    BY TMO   ■■■■■■■■■■
20 SCREEN @1:CLS:DEFINT A-Z:RANDOMIZE TIME
30 GOSUB 600
40 SYMBOL(70,50),"LOTTERY",3,3,6
50 SYMBOL(140,150),"ONE",1,1,6
60 SYMBOL(140,170),"TWO",1,1,6
70 WHILE PT<>2
80 PT=PTRIG(1)
90 IF PT=1 AND TT=0 THEN ON -(N2=>0) GOSUB 600:HT=1-HT:ON -(HT=>0) GOSUB 600:N2=
HT:PLAY "@41C32"
100 TT=PT
110 WEND
120 CLS:OUT &H5EC,0
130 IF PTRIG(1)=2 THEN 130
140 '■■■■■■■■■■          再ゲーム          ■■■■■■■■■■
150 FOR I=0 TO 5:LINE(20,20+I*40)-(300,20+I*40),PSET,2:NEXT
160 FOR Y1=0 TO 4
170 X1=(RND*5+2)*20
180 IF PP=X1 THEN 170
190 FOR I=1 TO 20
200 IF X1*I>290 OR POINT(X1*I,18+Y1*40) THEN 220
210 LINE(X1*I,20+Y1*40)-(X1*I,60+Y1*40),PSET,2
220 NEXT:PP=X1:NEXT
230 B1=0:B2=0:L1=0:L2=0:S=0:CC=5:MX(0)=19:MX(1)=301:V(0)=1:V(1)=-1:KK(0)=0:KK(1)
=0:P1(0)=0:P1(1)=0
240 GOSUB 570:GOSUB 580:GOSUB 590:GOSUB 650
250 MOUSE 0:INTERVAL 1:ON INTERVAL GOSUB 640:INTERVAL ON
260 PT=PTRIG(1)
270 IF PT=1 AND TT=0 THEN PLAY "@28%LO4G32B32":ON -(B1=>0) GOSUB 580:L1=(L1+1) M
OD 6:ON -(L1=>0) GOSUB 580:B1=L1
280 IF HT=0 THEN ON -(B2=>0) GOSUB 590:L2=RND*5:ON -(L2=>0) GOSUB 590:B2=L2:GOTO
 300
290 IF MOUSE(3,0) THEN PLAY "@15%RO4A32O5D32":ON -(B2=>0) GOSUB 590:L2=(L2+1) MO
D 6:ON -(L2=>0) GOSUB 590:B2=L2
300 IF PT=2 OR MOUSE(3,1) THEN 330
310 TT=PT
320 ON -(CC>0) GOTO 260
330 INTERVAL OFF:GOSUB 650:CC=0:MOUSE 5
340 MY(0)=20+L1*40:MY(1)=20+L2*40:PLAY "(@26%LO4C4L8EGEFGG)5","(@36%RO2C4G8G8E2)
5"
350 '■■■■■■■■■■          メイン          ■■■■■■■■■■
360 ON -(P1(S)<>0) GOTO 410
370 MX(S)=MX(S)+V(S)
380 P1(S)=P1(S)-(POINT(MX(S),MY(S)+1))
390 P1(S)=P1(S)+(POINT(MX(S),MY(S)-1))
400 GOTO 420
410 KK(S)=KK(S)+1:MY(S)=MY(S)+P1(S):ON -(KK(S)<40) GOTO 420:P1(S)=0:KK(S)=0
420 PSET(MX(S),MY(S)),4+S*2
430 ON -(MX(0)>300 OR MX(1)<20) GOTO 460
440 S=1-S:ON -(INKEY$="") GOTO 360:OUT &H5EC,1:END
450 '■■■■■■■■■■          オワリ          ■■■■■■■■■■
460 PLAY OFF:S=S+(MX(0)>300 AND MX(1)<22 OR MX(1)<20 AND MX(0)>298)
470 GOSUB 570:ON S+2 GOSUB 610,620,630:GOSUB 570
480 IF T1=5 OR T2=5 THEN
490 PLAY "@4%CO4G8.B32O5D32"
500 IF T1>T2 THEN SYMBOL(70,105),"PAD VICTORY",2,2,RND*1+4 ELSE SYMBOL(50,105),"
MOUSE VICTORY",2,2,RND*1+6
510 SYMBOL(72,152),"AGAIN  Y/RUN N/SELECT",1,1,7
520 IF PTRIG(1)=4 THEN T1=0:T2=0:GOTO 550 ELSE IF PTRIG(1)=8 THEN CLS:OUT &H5EC,
1:END ELSE 500
530 ENDIF
540 WAIT 200
550 CLS:GOTO 150
560 '■■■■■■■■■■          サブ          ■■■■■■■■■■
570 SYMBOL(80,2),STR$(T1)+"      POINT      "+STR$(T2),1,1,5,,XOR:RETURN
580 SYMBOL(4,12+L1*40),"☆",1,1,4,,XOR:RETURN
590 SYMBOL(302,12+L2*40),"◎",1,1,6,,XOR:RETURN
600 LINE(138,149+HT*20)-(165,165+HT*20),XOR,7,B:RETURN
610 SYMBOL(139,72),"DRAW",1,1,3:PLAY "@24%CL32O2BO3CEF":RETURN
620 SYMBOL(128,72),"PAD WIN",1,1,4:T1=T1+1:PLAY "@44%LL32O4EGO5C":RETURN
630 SYMBOL(121,72),"MOUSE WIN",1,1,6:T2=T2+1:PLAY "@44%RL32O4EGO5C":RETURN
640 GOSUB 650:CC=CC-1:GOSUB 650:RETURN
650 SYMBOL(110,90),STR$(CC),4,4,1,,XOR:RETURN
```


★プレステとサターンの両方で動くハイブリッドなソフトがあればいいなと。(兵庫県明石市・**春菜31歳**)……【**編**：そんなのがあったらいいですね。**影**：全部のソフトが動くハードのがいいなぁ…。**編**：まぁ，そうですけど…今の状況じゃかなり無理な話じゃないですか？】

「タイトル」を取り戻せ！

きいろサブマリン

十字路孝弘(20歳)

内　容

それはそれは“スリル”と“冒険”に満ちたR.P.Gであり…あれ？なんだ？あの悪意のなさそうな悪魔は！　こら！ばか！タイトルをもっていくな!!えっ？あらあら主人公の“きいろサブマリン”まで頭に来て追いかけて行っちゃった…どないしょ…。

遊びかた

というわけで，とりあえず文字を取り戻してください。でもね，悪魔は自らのテリトリーで待ちかまえているはず…そこでは普通の航行は無理なのです…。

操作方法

何も押さなきゃ沈んでいきます。そして，カーソルの右・左を押すことにより浮上してその方向に進むことができるのです。大丈夫！慣れますってば…ハッハッハ。

パワーエサ

しかし，悪魔もミスを犯しました。たまたまタイトルにまぎれこんでいた“くっしゃろ湖”の“まりも”までも一緒に持っていったのでした。そしてそのとき，“まりも”の中で何かが音をたててくずれていくのでした。

で，ゲーム中にたまに現れるこの“まりも”を取ると，あら不思議!?数秒ではあるが，自由に航行できるのでした。悪魔も顔面蒼白(そうはく)であります。なお，ステージ・クリアしたときにパワーアップの残り時間があれば，それは次のステージにもちこされます。これは結構利用できます。

最後に

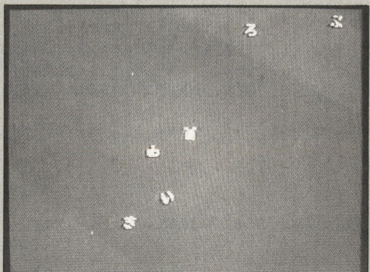
5年ぶりに“ベーマガ”を読んでいて…こんな時代もあったよねって感じで，当時作ってた数々の作品!?の中から，一つを投稿しました。一応は手直ししてきれいにしたつもりです。デモが大部分を占(し)めてるけど…こういうのが好きなのさ。

ボクは，このベーマガのプログラムからBASICを学びました。だから，このプログラムがそんなふうに，だれかの役に立てばと…MSXは，本当にこの手のゲームの作りやすい良いパソコンです。

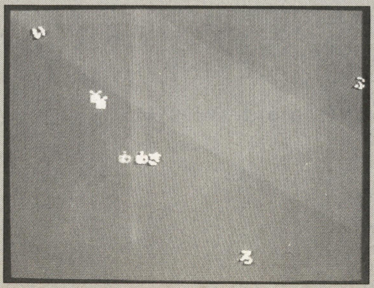
CHECKER FLAG

Dr.D：パワーエサなんかはパッ○マンを思い出すのう。
編：このゲームは本当は海底の背景がついていたようですが，リストの長さの関係から作者がシェイプ・アップして投稿してくれました。
影：療養中ということなので，復活したらまた投稿してくれ。

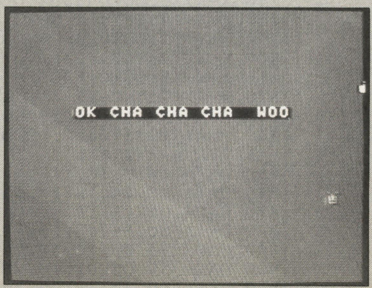
◀《写真1》タイトルデモです。あ、タイトルを奪われたぞ



◀《写真2》「き・い・ろ・ぶ」の文字を集めるのだ



◀《写真3》パワーエサで上下左右に自由に移動できるぞ



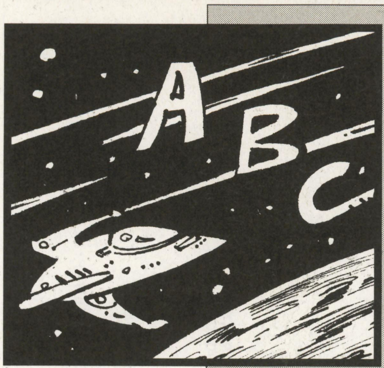
◀《写真4》回収完了！ノリノリの主人公ですね

★プリンタとマウスを完全に壊した。影様万歳！(栃木市・柏崎幹夫21歳)……【編：…なんか拝まれてません？なんで影さんが…？影：私のすばらしさがわかる人は世の中にたくさんいる，ということだよ。編：そうですかぁ？それはないでしょう。だいたい，影さんが……。】

『きいろサぶマリン』のプログラム・リスト

```
10 ' しょきせってぇ
20 SCREEN 8,0:COLOR255,0,0:CLS:KEY OFF:DEFINT O-Z:R=RND(-TIME)
30 OPEN"grp:" FOR OUTPUT AS #1
40 FOR K=0 TO 6:B$="":FOR J=0 TO 7:READ A$:B$=B$+CHR$(VAL("&H"+A$)):NEXT J
50 SPRITE$(K)=B$:NEXT K
60 'たいとるでﾞも
70 O(2)=50:O(3)=60:O(4)=70:O(5)=120:O(6)= 200
80 FOR I=2 TO 5:PUT SPRITE I,(O(I),40),14,I:NEXT I:PRESET (110,40):PRINT #1,"サ
マリン!!":PUT SPRITE 6,(O(6),40),5,6
85  PRESET (50,150):PRINT #1,"BY JYU-JIRO TAKAHIRO"
90 FOR I=0 TO 1:PLAY"T200S8M5000L4O4GG4.G8G4.A8DD4.D8D4r4DD4.D8D4r4CC4.C8C4r4","
t200s13m5000l4o8g1r4d1r4d1r4c1r4":NEXT I
100 X=100:Y=100:W=40
110 FOR Z=0 TO 255 STEP 4
120 D=RND(2)*2+(Y<80)*.5-(Y>120)*.5:IF D<1 THEN Y=Y+4 ELSE Y=Y-4
130 C=RND(1)*2+(X<80)*.5-(X>120)*.5:IF C<1 THEN X=X+4 ELSE X=X-4
140 PUT SPRITE 0,(X,Y),14,0:PUT SPRITE 1,(Z,W),12,1:NEXT Z:PUT SPRITE 1,(0,217),
12,1
150 FOR K=0 TO 200 STEP 4
160 FOR I=2 TO6:O(I)=O(I)+4+(O(I)>250)*4:PUT SPRITE I,(O(I),40),14,I:NEXT I,K
170 FOR I=2 TO6:PUT SPRITE I,(0,217),14,I:NEXT I
180 PRESET (X,Y):PRINT #1,"なにすんたﾞよ てめえ!!"
190 FOR X=X TO 255:PUT SPRITE 0,(X,Y),14,0:NEXT X:PUT SPRITE 0,(0,217),14,0
210 PLAY"t255s0m20000o6c1c1c1a1s8m5000l8o2egegeaeaegegebegegegeaeaebeO3eo2egegea
eaegegebegegegeaeaecebeo3abbo4gbgbgdgdgbgbgdgcgdgfgagS0M20000b1"
220 IF PLAY(0) THEN 220
230 ' かﾞめんつﾞくり
240 ST=1:H=4:TA=12:PA=0
250 CLS:E=0:GR=5:LINE (0,10)-(255,211),2,BF
260 X=100:Z=RND(1)*250:Y=100:W=RND(2)*210:IF ABS(X-Z)<20 OR ABS(Y-W)<20 THEN 260
270 GP=RND(3)*2:IF GP>1 THEN GR=6 ELSE PUT SPRITE 6,(0,217),14,6
280 FOR I=2 TO GR:O(I)=RND(1)*240+10:P(I)=RND(2)*180+10:PUT SPRITE I,(O(I),P(I))
,14,I:NEXT I
290 PUT SPRITE 0,(X,Y),14,0:PUT SPRITE 1,(Z,W),TA,1
310 PRESET (0,0):PRINT #1,USING" [##すてえしﾞ] ";ST:PRESET (160,0):PRINT #1,"サ マリン"
325 PRESET (90,50):PRINT #1," READY !!":FOR I=0 TO 840:NEXTI:PRESET (90,50):LINE
 (90,50)-(250,110),2,BF
326 ' めいん
330 PUT SPRITE 0,(X,Y),14,0:PUT SPRITE 1,(Z,W),TA,1
350 S=STICK(0):PA=PA-1:IF PA>0 THEN 730
360 TA=12:PA=0:X=X-(S=3)*8+(S=7)*8-(X<2)*8+(X>250)*8:Y=Y+8+(S=3)*16+(S=7)*16+(Y>
190)*16-(Y<20)*16
380 FOR I=2 TO 6:Q=ABS(O(I)-X):R=ABS(P(I)-Y):IF Q<8 AND R<8 THEN 510
400 NEXT I
410 Z=Z-(Z<X)*H+(Z>X)*H:W=W-(W<Y)*H+(W>Y)*H
420 T=ABS(Z-X):U=ABS(W-Y):IF T<8 AND U<8 THEN 450
440 GOTO 330
445 'はいせんしょり
450 PLAY"O3GDGDGDC":PRESET(80,80):PRINT #1,"GAME OVER"
470 FOR Y=Y TO 195:PUT SPRITE 0,(X,Y),10,0:NEXT Y
490 A$=INKEY$:IF A$=" " THEN 240 ELSE490
500 'もしﾞ しゅうのう
510 PLAY "O5L8GCGCGB"
520 IF I=2 THEN O(I)=100:P(I)=0
530 IF I=3 THEN O(I)=110:P(I)=0
540 IF I=4 THEN O(I)=120:P(I)=0
550 IF I=5 THEN O(I)=170:P(I)=0
560 IF I=6 THEN GOTO 700
570 PUT SPRITE I,(O(I),P(I)),14,I:E=E+1:IF E=4 THEN 600 ELSE 400
590 'くりあぁ
600 PLAY "O5L16CFCFCACACFCFCBCDCFCACB"
610 PRESET (50,80):PRINT #1,"OK CHA CHA CHA  WOO":H=H+.5:ST=ST+1
620 FOR W=W TO 195 :PUT SPRITE 1,(Z,W),10,1:NEXT W
640 IF ST=7 THEN 660
650 IF PLAY(0)=0 THEN250 ELSE 650
655 'せﾞんめん くりあぁ
660 PLAY"T150S11O4D4.D8D8G4.G8G8A4.A8A8O5C4.C8C8D4.D4D4E2"
670 PRESET (10,80):PRINT#1,"すっこﾞい んたﾞな!!  ほんと!! あんたはえらい!"
680 FOR I=0 TO 6:PLAY "T150S11O5L8CGCGCBCBCGCGDFDBCGCGCBCBCDCGCACB":PUT SPRITE I
,(0,217),1,I:NEXTI
690 CLS:SCREEN 0:PRINT"えかﾞった えかﾞった...":END
695 'はﾟわぁ あっふﾟ
700 TA=15:PA=40:O(I)=0:P(I)=217:PUT SPRITE I,(O(I),P(I)),14,I
720 GOTO 400
725 'すぅはﾟぁ むぅふﾞ
730 ON S GOTO 750,760,770,780,790,800,810,820
740 GOTO 840
750 Y=Y-12:GOTO 830
760 X=X+12:Y=Y-12:GOTO 830
770 X=X+12:GOTO 830
780 X=X+12:Y=Y+12:GOTO 830
790 Y=Y+12:GOTO 830
800 X=X-12:Y=Y+12:GOTO 830
810 X=X-12:GOTO 830
820 X=X-12:Y=Y-12
830 X=X-(X<2)*12+(X>250)*12:Y=Y+(Y>190)*12-(Y<20)*12
840 PLAY"t255l64c":GOTO 380
845 'すふﾟらいと でﾞえたぁ
850 DATA 18,0,18,ff,bb,f1,fb,7e
860 DATA c3,24,18,7e,5a,7e,42,7e
870 DATA 0c,ff,18,7e,0c,86,f0,78
880 DATA 0c,86,c3,c3,e9,69,78,30
890 DATA 7e,06,1c,38,7e,c1,03,1e
900 DATA 39,03,02,10,08,4a,cb,19
910 DATA 00,3c,7e,7a,7a,62,3c,00
```


★BM㊙ファイル：影さん，今までに壊したパソコン○○○台。つぐ美さん，年齢○○歳。Dr.D，髪の毛○本。(千葉県市川市・**佐藤　隼16歳**)……【**つぐ美**：数を入れろってこと？私は20が正解よ，簡単じゃない。**影**：今年で齢…。**つぐ美**：ギロッ。**影**：なっ何でもないです！】



目標アルファベットを破壊せよ

ALPHABET TYPE（アルファベットタイプ）

安立　浩（27歳）

プログラムの入力

このゲームのプログラムは，次の二つに分かれています。一つは，ステージ・ジェネレータの**リスト1**。“A-TYPE.STG”というファイル名でセーブしてください。もう一つは，メインの**リスト2**（A-TYPE.BAS)です。この二つのBASICプログラムを打ち込んだら，ディスクにセーブしてください。

ステージ・パターンの作成

このシューティング・ゲームのステージ・パターンは，ディスクにファイルとして作成するようになっています。まず，RUN“A-TYPE.STG”⏎の後，書き込みの準備ができたら，スペース・キーを押してください。そうすると，ステージ1～3ステージ分のファイルができます。

ファイル名は，

“A-TYPE.ST1”～“A-TYPE.ST3”

です。作成するのに約18分かかります。その後は，このファイルのみで動きます。

遊びかた

RUN“A-TYPE.BAS”⏎で，起動します。

ステージ・クリアの方法は，自機を操作して，宇宙空間に浮遊しているアルファベットのブロック（A,B,C,X,Y,Zの青いブロック）を撃って，画面下に表示しているアルファベット列を消してしまう，というものです。消す順番は，^の着いているものから左方向へです。ただし，間違って別のブロックを消すと，右のほうへどんどんたまっていきます。それが10個までたまるか，自機がブロックに衝突すると，自機が一つ減ります。自機が0になると，ゲーム・オーバーです。

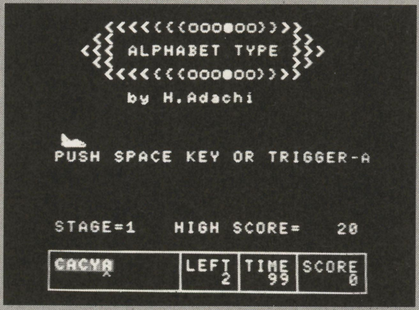
ブロックの種類は，アルファベット(A,B,C,X,Y,Z)のついているものと，ついていないもの。また色では，青，赤，黄（黄は，アルファベットはない）です。それぞれ，青は1発で消せ，赤は1発当てると青に変わり，黄は，何度撃っても消せません。

CHECKER FLAG

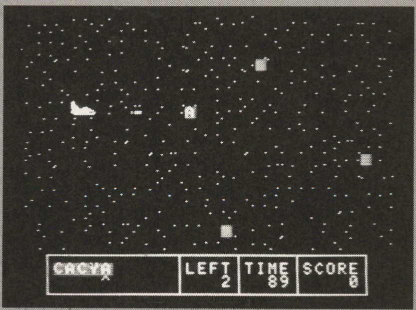
Dr.D：シューティング・ゲームじゃがパズル的な要素もあるな。

編：違う文字を撃つと逆にノルマが増えますからね。

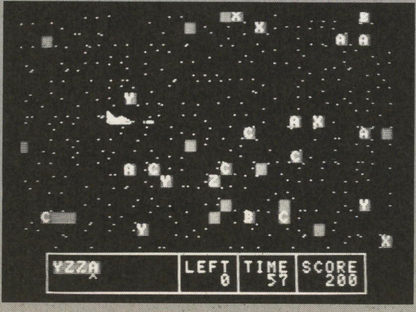
Dr.D：これはただ文字を撃つだけなのでもうひと工夫つけ加えるといいな。たとえばできるだけノルマをため込んでから同じ文字で挟むと一気に消えるとかね。



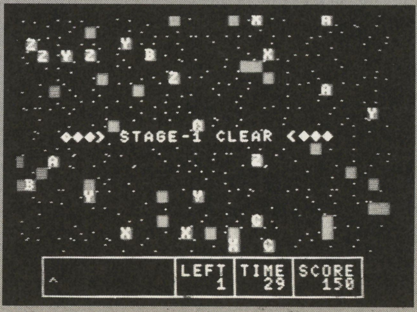
◀《写真1》タイトルです。ジョイスティックでも遊べます



◀《写真2》矢印の文字を撃とう



◀《写真3》面が進むと壊せないブロックなどがでてきます



◀《写真4》ノルマの文字をすべて撃つとクリアです

★ベーマガは，ほとんどのページにページ数を書いているのでいいです。某パソコン雑誌は目次があるのに書いていない!!（香川県丸亀市・高塚将之16歳）……【編：デザイン的なところでページ数を入れられないこともあるからね。でもそれが，すぎちゃうのもねー。】

《第1表》マシン語表

(アドレス(16進))	(内容)
C000～D76F	…ステージ・パターン
D7FO～D7F9	…ターゲット・アルファベット列
D800～D82E	…スクロール (USR1)
D82F～D830	…ステージ・パターン上のアドレス
D831～DAB1	…スクリーン・バッファ

《第2表》変数表

ST	…………ステージ番号
SN	…………自機の数
SC	…………スコア
HS	…………ハイスコア
TC	…………タイム用カウンタ
TM	…………タイム
TA$	…………ターゲット・アルファベット列
AN	…………ターゲット・アルファベットの数
SX,SY	………自機のX,Y座標
MX,MY	……ミサイルのX,Y座標
その他	………汎用

得点は，黄以外，1発当てると10点で，500点ごとに自機が1UPします。ジョイスティック1に対応しています。

改造点

ステージ・ジェネレータ“A-TYPE.ST-G”(リスト1)中

①100行のA=RND(−ST)のところを，A=RND (−ST−3) のように−3の倍数を加えると，ステージ・パターンが変えられる。

②120行のA!=I/5000の5000の値を大きくすると，ブロックがたくさん出るようになる。

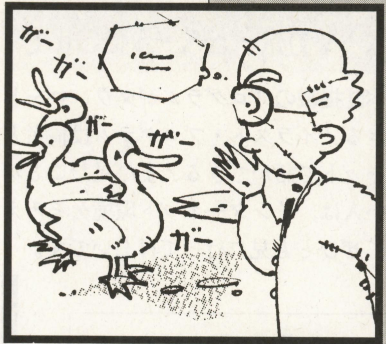
《リスト2》『ALPHABET TYPE』のメインプログラム・リスト

```
10 '---INITIALIZE
20 CLEAR 200,&HBFFF:DEFINT A-Z
30 SCREEN 1,2,0:COLOR 15,1,1:WIDTH 29:KEY OFF:SOUND 6,31:SOUND 7,168
40 '---SET MACHINE LANGUAGE
50 FOR I=0 TO 47-1:READ A$:POKE &HD800+I,VAL("&H"+A$):NEXT
60 DEFUSR1=&HD800  'SCROLL
70 '---SET CHARACTER PATTERN
80 FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 8*6-1
90 VPOKE BASE(7)+(&HA1+I*8)*8+J,VPEEK(BASE(7)+(&H41-(J>=8*3)*20)*8+J)
100 NEXT J,I
110 FOR I=0 TO 8*8-1:VPOKE BASE(7)+&HB0*8+I,2^INT(RND(1)*8)*-(RND(1)>.9):NEXT
120 '---SET CHARACTER COLOR
130 FOR I=0 TO 4:READ A$:VPOKE BASE(6)+&H90¥8+I,VAL("&H"+A$):NEXT
140 '---SET SPRITE PATTERN
150 FOR I=0 TO 1:A$="":FOR J=0 TO 31
160 READ B$:A$=A$+CHR$(VAL("&H"+B$))
170 NEXT J:SPRITE$(I)=A$:NEXT I
180 '---STAGE INITIALIZE
190 ST=1:SN=3:SC=0
200 BLOAD"A-TYPE.ST"+CHR$(&H30+ST)
210 TC=0:TM=99:POKE &HD82F,&H0:POKE &HD830,&HC0
220 '---TITLE
230 CLS:LOCATE 0,1
240 PRINT"     <<<<{{{ooo●oo}}>>"
250 PRINT"     <<              >>"
260 PRINT"    <<< ALPHABET TYPE >>>"
270 PRINT"     <<              >>"
280 PRINT"     <<<<{{{ooo●oo}}>>"
290 LOCATE 1,7:PRINT"(C)1991/01/09  by H.Adachi"
300 LOCATE 1,12:PRINT"PUSH SPACE KEY OR TRIGGER-A"
310 LOCATE 1,18:PRINT USING"STAGE=#    HIGH SCORE=#####";ST;HS:PRINT
320 PRINT"┌─────────┬────┬────┬─────┐"
330 PRINT"│         │LEFT│TIME│SCORE│"
340 PRINT"│         │    │    │     │"
350 PRINT"└─────────┴────┴────┴─────┘";
360 SX=28:SY=84:PUTSPRITE 0,(SX,SY-1),15:MY=210:TA$="":AN=0
370 FOR I=0 TO 9
380 A=PEEK(&HD7F0+I):TA$=TA$+CHR$(A):IF A><&H20 THEN AN=AN+1
390 NEXT:GOSUB 720:GOSUB 750
400 IF STRIG(0) OR STRIG(1) THEN A$="M40000S004C1":PLAY A$,A$ ELSE 400
410 '---SCROLL
420 A=USR1(0):GOSUB 620
430 '---SPACE SHIP
440 A=STICK(0) OR STICK(1):IF A THEN SX=SX+SGN((5-A) MOD 4)*8:SY=SY+SGN(((A AND
7)-3) MOD 4)*8
450 IF SX<4 THEN SX=4 ELSEIF SX>236 THEN SX=236
460 IF SY<-4 THEN SY=-4 ELSEIF SY>148 THEN SY=148
470 PUTSPRITE 0,(SX,SY-1),15
480 '---MISSILE
490 IF MY=210 THENIF (STRIG(0) OR STRIG(1)) AND TM<97 THEN PLAY"M1000S405C8":MX=
SX:MY=SY ELSE 510
500 MX=MX+8:IF MX>240 THEN MY=210
510 PUTSPRITE 1,(MX,MY-1),10:GOSUB 620
520 '---TIME
530 TC=(TC+1) MOD 3:TM=TM+(TC=0):GOSUB 750:IF TM THEN 410
540 '---MISS
550 A$="M20000S003C2":PLAY A$,A$:GOSUB 770:LOCATE 8,10:PRINT">>> MISS <<<":FOR I
=1 TO 6000:NEXT:SN=SN-1:IF SN THEN 210
560 '---GAME OVER
570 PLAY"M800S1003CC#D#D2O2B1R2":LOCATE 3,13:PRINT"}}}-* GAME OVER *-{{{"
580 IF PLAY(0) THEN 580 ELSE 180
590 '---STAGE CLEAR
600 PLAY"M2000S1105AB06C2CG2.":GOSUB 770:LOCATE 2,10:PRINT USING"♦♦♦> STAGE-# CL
EAR <♦♦♦";ST:FOR I=1 TO 9000:NEXT:ST=ST+1:IF ST<4 THEN 200
610 LOCATE 2,12:PRINT"♥♥♥ ALL STAGE CLEAR ♥♥♥":LOCATE 2,14:PRINT"♥♥♥ CONGRATULAT
IONS ♥♥♥":FOR I=1 TO 5000:NEXT:GOTO 180
620 '===HIT JUDGE
630 A=VPEEK(BASE(5)+(SX+8)¥8+((SY+8)¥8)*32):IF A>=&H90 AND A<&HB0 THEN RETURN 54
0
640 A=BASE(5)+(MX+12)¥8+((MY+8)¥8)*32:B=VPEEK(A):IF MY=210 OR B<&H90 OR B>=&HB0
THEN RETURN
650 PLAY"M2000S006C4":MY=210:IF B=&H90 THEN RETURN
660 IF B>&HA8 THEN VPOKE A,B-8:GOTO 700
670 VPOKE A,&HB0:IF B=&HA0 THEN 700
680 B$=CHR$(B):IF B$=MID$(TA$,AN,1) THEN MID$(TA$,AN,1)=" ":AN=AN-1 ELSE AN=AN+1
:MID$(TA$,AN,1)=B$
690 GOSUB 720:IF AN=0 THEN RETURN 590 ELSEIF AN=10 THEN RETURN 540
700 SC=SC+10:IF SC>HS THEN HS=SC
710 SN=SN-(SC MOD 500=0):GOSUB 750:RETURN
720 '===PRINT TARGET ALPHABET
730 LOCATE 1,21:PRINT TA$:IF AN THEN LOCATE 1:PRINT SPC(AN-1);"^";SPC(10-AN)
740 RETURN
750 '===PRINT DISPLAY BOARD
760 LOCATE 14,22:PRINT USING"##|  ##|#####";SN-1;TM;SC:RETURN
770 '===ERASE SPRITE
780 FOR I=0 TO 1:PUTSPRITE I,(0,209):NEXT:RETURN
790 '===MACHINE LANGUAGE
800 DATA 2A,22,F9,11,31,D8,01,80
810 DATA 02,C5,D5,E5,CD,59,00,ED
820 DATA 5B,2F,D8,21,51,D8,06,14
830 DATA 1A,77,13,C5,01,20,00,09
840 DATA C1,10,F5,ED,53,2F,D8,D1
850 DATA E1,23,C1,CD,5C,00,C9
860 '===CHARACTER COLOR
870 DATA 0A,00,F4,F6,F1
880 '===SPRITE PATTERN
890 DATA 80,C0,E0,F0,F8,7F,FF,FF,3F,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,E0,F8,FE,F1
,FF,00,00,00,00,00,00,00
900 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,BE
,BE,00,00,00,00,00,00,00
```

《リスト1》『ALPHABET TYPE』のステージ・ジェネレータ・プログラム・リスト

```
10 '---INITIALIZE
20 CLEAR 200,&HBFFF:DEFINT A-Z:CLS
30 PRINT"*** ALPHABET TYPE   ***"
40 PRINT"*** STAGE GENERATER ***"
50 PRINT:PRINT"  Disk drive ready ?"
60 PRINT"  Push space key !"
70 IF STRIG(0)=0 THEN 70
80 PRINT:PRINT"*** MAKE START ***
90 '---MAKE STAGE PATTERN
100 FOR ST=1 TO 3:A=RND(-ST)
110 PRINT:PRINT"● STAGE";-ST;
120 FOR I=0 TO 299:A!=I/5000:FOR J=0 TO 19
130 IF RND(1)<A! THEN A=&HA1+RND(1)*6:GOTO 180
140 IF RND(1)<A! THEN A=&HA0:GOTO 180
150 IF ST>1 THENIF RND(1)<A! THEN A=&HA9+RND(1)*6:GOTO 180
160 IF ST=3 THENIF RND(1)<A! THEN A=&H90:GOTO 180
170 A=&HB0+RND(1)*8
180 POKE &HC000+I*20+J,A
190 NEXT J,I
200 FOR I=0 TO 9
210 IF I<ST+4 THEN A=&HA1+RND(1)*6 ELSE A=&H20
220 POKE &HD7F0+I,A
230 NEXT I
240 BSAVE"A-TYPE.ST"+CHR$(&H30+ST),&HC000,&HD7FF:PRINT"...OK"
250 NEXT ST
260 PRINT:PRINT"*** COMPLETE ***
270 END
```


★「バトル・オブ・ディアブロ」はおもしろかったです。私もディアブロがやりたくなりました。(広島市・**受験が終わったら…19歳**)……
【**影**：ディアブロはホントいいゲームだからな。**編**：受験が終わってから，ぜひプレイしてみてください。おもしろさは保証します！】



ニセ物にご用心。本物はどれだっ!!

伝説(でんせつ)のアヒル

NAK(24歳)

ストーリー

伝説のアヒル(学名:ユーラシアワメキアヒル)とは，世界に数十羽しかいないと言われている幻のアヒルである。その生息地や生態は全く解明されておらず，謎のベールに包まれていた。

動物学者である私は，伝説のアヒルを追いもとめて，世界中を旅していた。長年の調査と研究の末，ついに私は伝説のアヒルが生息する島を発見した。そして，そこで私を待っていたのは，伝説のアヒルモドキ(学名:ユーラシアワメキアヒルモドキ)だったのだ。

ゲームの説明

鳴き声をヒントに伝説のアヒルを見つけ出し，つかまえるのが，このゲームの目的です。

学者をテンキーで，4方向に動かします。学者がアヒルの横や後ろから触れると，そのアヒルが鳴きます。鳴き声はアヒルによって違います。

伝説のアヒルは一つの面につき1羽だけいて，他のどのアヒルとも違う鳴き声で鳴きます。スペース・キーを押しながら，このアヒルをつかまえれば，面クリアです。

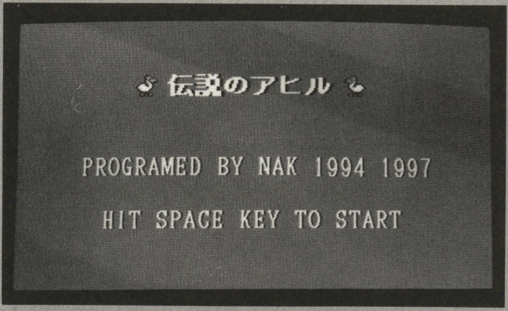
アヒルに正面からぶつかったり，伝説のアヒル以外のアヒルをつかまえたりす

CHECKER FLAG

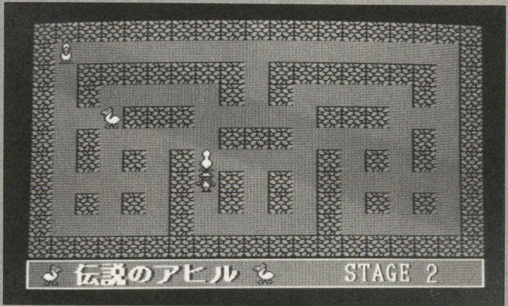
Dr.D:鳴き声の違いから本物の伝説のアヒルを見つけるわけじゃ。音を使った投稿は最近増えてるな。
編:アヒル同士がすれ違うと，どっちがどっちの鳴き声だったか分からなくなります。これは数が増えると大変ですね。

《第1表》変数表

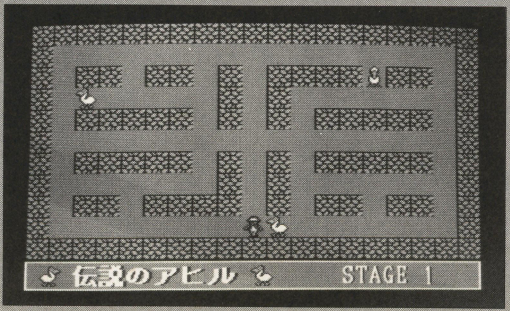
AC	アヒルの番号
AL( ),ALL	アヒルの座標
AMAX	アヒルの数
AM( ),AMM	アヒルの向き
AN( )	アヒルの鳴き声
CL	面クリア・ミス判定
D( )	仮想画面
GG%	キャラクタ展開用
GR%(,)	キャラクタ・データ
I,J,K	ループ・カウンタ
KAN	漢字コード
KY$,KY	キー入力用
L,LL	学者の座標
MJ$	文字データ
MP$( )	面データ
MU$( )	効果音
MX,MY	文字表示位置
SE	当たり判定
ST	ステージ数
TI( )	タイトル・データ
V( )	移動方向データ



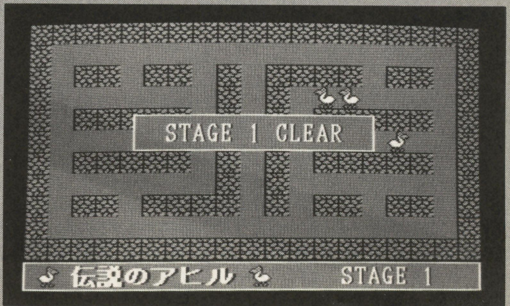
◀《写真1》タイトル画面



▶《写真2》後ろや横からつっついてやると，アヒルが鳴きます



◀《写真3》正面からぶつかるとミスになります。注意!



▶《写真4》これだと思ったらアヒルをスペース・キーで捕まえてみましょう

★どうしてもやめられないことって何かあるものですよね。私の場合は…(つづく)(埼玉県鶴ヶ島市・全国共通=あるま宇朗24歳)……【影:ちょっとまて，何かあるのはわかるが途中でやめるな!編:食後のお茶は，かかせませんねぇ。影:つづきも必ず送ってくること!】

ると，ゲーム・オーバーです。

面が進むにつれて，アヒルの数が増え，難易度が上がっていきます。全6面をクリアすると，意味不明のエンディング・テーマ（?）が流れます。

入力・実行時の注意

プログラムはオールBASICです。普通に入力してください。

キャラクターを作成するため，RUNしてからタイトル画面になるまでに，多少の時間がかかります。

アヒルの鳴き声は，機種によってはうまく聞こえないかもしれません。その場合は，1970行の「M80」の部分を調整してみてください。

ひさびさの投稿

どうも最近，88の投稿はパワー不足のような気がします。このまま自然消滅してしまうことだけは，絶対に避けなくては，という危機感を感じ，投稿しました。88常連のプログラマーよ，今こそ復活だ！

ベーマガホームページについて

本誌掲載のプログラムがダウンロードできる！イラスト・プログラム投稿者とチャットで話ができる！まだ見たことがない人は，インターネット環境をそろえて，ぜひとも見に行ってほしいです。

『伝説のアヒル』のプログラム・リスト

```
1000 '                                                            ◤ ショキ セッテイ ◢
1010  NEW CMD : DEFINT A-Z : RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2))
1020  DIM AL(7),AN(7),D(209),GG%(30),GR%(97,13),MU$(20) : ST=1
1030  CONSOLE ,,0,1 : CLS 3: LINE(0,0)-(639,199),1,BF
1040 '                                                            ◤ デ゛ータ セッテイ ◢
1050  FOR I=1 TO   7 : READ   A : CMD PAL I,A                    : NEXT
1060  FOR I=1 TO   4 : READ   V(I)                               : NEXT
1070  FOR I=1 TO   6 : READ  TI(I)                               : NEXT
1080  FOR I=1 TO  13 : READ MU$(I)                               : NEXT
1090  FOR I=1 TO   6 : READ MP$(I)                               : NEXT
1100  FOR I=0 TO  17 : READ GD$
1110  FOR J=0 TO  16 : A=(I MOD 3)*17+J : B=I¥3+1
1120                   GR%(A,B)=VAL("&H"+MID$(GD$,J*4+1,4))      : NEXT J,I
1130  FOR I=1 TO   6 : PUT(I*16,0),GR%(0,I),PSET                 : NEXT
1140  FOR I=1 TO   6 : KAN=TI(I) : MX=94 : MY=0  : GOSUB *MJPUT : NEXT
1150  FOR I=0 TO 224 : GET(I,0)-(I,15),GG%
1160  FOR J=0 TO   1 : PUT(I*2+J,16  ),GG%,PSET                  : NEXT J,I
1170  FOR I=0 TO  13 : GET(I*32,16)-(I*32+31,31),GR%(0,I)        : NEXT
1180 *TITLE:'                                                     ◤    タイトル    ◢
1190  CMD PLAY MU$(7),MU$(7),,MU$(8),MU$(9)
1200  LINE(0,0)-(639,199),1,BF
1210  PUT(160,40),GR%(0,1),PSET : PUT(436,40),GR%(0,3),PSET
1220  FOR I=7 TO 13 : PUT(I*32-22,40),GR%(0,I),PSET : NEXT
1230  MX= 70 : MY=100 : MJ$="PROGRAMED BY NAK 1994 1997" : GOSUB *MOJI
1240  MX=100 : MY=140 : MJ$="HIT SPACE KEY TO START"     : GOSUB *MOJI
1250  KY$="- " : GOSUB *SCAN : CLS 2
1260 *GAMEN:'                                                     ◤ ガ゛メン サクセイ ◢
1270  LINE(0,  0)-(607,175),1,BF : LINE(0,178)-(607,199),7,BF
1280  LINE(3,179)-(604,198),1,BF
1290  FOR I=7 TO 13 : PUT(I*32-160,181),GR%(0,I),PSET : NEXT
1300  PUT( 18,181),GR%(0,1),PSET : PUT(300,181),GR%(0,3),PSET
1310  MX=400 : MY=181 : MJ$="STAGE"+STR$(ST) : GOSUB *MOJI
1320  I=1 : J=8
1330  FOR K=0 TO 208
1340    D(K)=SGN(VAL("&H"+MID$(MP$(ST),I,1)) AND J)
1350    J=J¥2 : IF J=0 THEN I=I+1 : J=8
1360    IF D(K) THEN PUT((K MOD 19)*32,(K¥19)*16),GR%(0,5),PSET
1370  NEXT
1380 '                                                            ◤ ヘンスウ ショキカ ◢
1390  ERASE AN,AL : AN(1)=INT(RND*6)+1
1400  AMAX=3-(ST>2)*2-(ST>4)*2 : L=180 : CL=0
1410  FOR I=1 TO AMAX : AL(I)=29 : AM(I)=3 : NEXT
1420  FOR I=2 TO AMAX STEP 2
1430    R=INT(RND*6)+1 : IF SEARCH(AN,R)>-1 THEN 1430
1440    AN(I)=R : AN(I+1)=R
1450  NEXT
1460 '                                                            ◤ メイン ルーチン  ◢
1470  WHILE CL=0
1480    LL=L : I0=INP(0) AND INP(1) : I9=INP(9)
1490    L=L+(I0=239)-(I0=191)+((I0=254)-(I0=251))*19
1500    SE=SEARCH(AL,L)
1510    IF SE>-1  THEN L=LL : CMD PLAY ,,,MU$(AN(SE)) : IF I9=191 THEN CL=SE
1520    IF D(L)>0 THEN L=LL
1530    AC=AC MOD AMAX+1 : ALL=AL(AC) : AMM=AM(AC) : AL(AC)=AL(AC)+V(AM(AC))
1540    AM(AC)=(AM(AC)+INT(RND*3)+2) MOD 4+1
1550    IF D(AL(AC)+V(AM(AC))) THEN AM(AC)=AMM : GOTO 1540
1560    IF L=AL(AC)               THEN CL=2
```

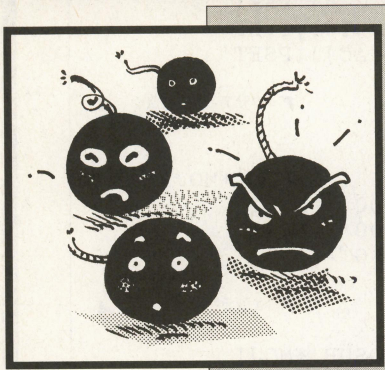

★インターネットもできず，あやしいFDも送られてこないうちにはウイルスは遠い存在。で，BASICでウイルスみたいな画像のプログラム作って喜んでる…むなしい。(広島県安芸郡・**羽生賢太郎14歳**)……【**編**：遠い存在のままにしとくのが，幸せですよ。そのむなしさすらね。】

```
1570    IF L=LL                       THEN 1600
1580    CMD PLAY ,,,,"C"
1590    LINE(( LL     MOD 19)*32,( LL     ¥19)*16)-STEP(31,     15),1,BF
1600    PUT (( L      MOD 19)*32,( L      ¥19)*16) ,GR%( 0,      6),PSET
1610    LINE((ALL     MOD 19)*32,(ALL     ¥19)*16)-STEP(31,     15),1,BF
1620    PUT (( AL(AC) MOD 19)*32,( AL(AC)¥19)*16) ,GR%( 0,AM(AC)),PSET
1630   WEND
1640   '                                                         ◤ クリア & ミス ◢
1650        MY=75 : MX=205 : MJ$="GAME OVER"
1660   IF CL=1 THEN MX=170 : MJ$="STAGE"+STR$(ST)+" CLEAR"
1670   LINE(146,69)-(464,95),7,BF : LINE(149,70)-(461,94),1,BF : GOSUB *MOJI
1680   CMD PLAY MU$(10-(CL>1)),MU$(12-(CL>1)) : FOR I=0 TO 5000 : NEXT
1690   CMD PLAY ,,,MU$(AN(1))                 : FOR I=0 TO 3000 : NEXT
1700   IF CL=1 THEN ST=ST+1       : ON ST¥7+1 GOTO *GAMEN,*ENDING
1710   KY$="- " : GOSUB *SCAN : GOTO *TITLE
1720  *ENDING:'                                                  ◤ エンディング ◢
1730   LINE(0,0)-(639,199),1,BF
1740   MX=165 : MY= 30 : MJ$="CONGRATURATIONS"            : GOSUB *MOJI
1750   MX=165 : MY= 70 : MJ$="ALL STAGE CLEAR"            : GOSUB *MOJI
1760   MX= 70 : MY=110 : MJ$="PROGRAMED BY NAK 1994 1997" : GOSUB *MOJI
1770   FOR I=0 TO 183 STEP 16 : PUT(  0,I),GR%(0,1),PSET
1780                            PUT(607,I),GR%(0,3),PSET : NEXT
1790   FOR I=1 TO 50 : CMD PLAY ,,,MU$(INT(RND*6)+1) : NEXT
1800   MX=180 : MY=150 : MJ$="HIT SPACE KEY"              : GOSUB *MOJI
1810   KY$="- " : GOSUB *SCAN : ST=1 : GOTO *TITLE
1820  *MOJI:'                                                    ◤ モジ ヒョウジ ◢
1830   FOR I=1 TO LEN(MJ$) : KAN=ASC(MID$(MJ$,I,1))+8960 : GOSUB *MJPUT : NEXT
1840   RETURN
1850  *MJPUT:'                                                   ◤ モジ ヒョウジ 2 ◢
1860   FOR J=3 TO 4 : PUT(MX+I*18+J,MY),KANJI(KAN),AND,0,7 : NEXT
1870   FOR J=0 TO 2 : PUT(MX+I*18+J,MY),KANJI(KAN), OR,7,0 : NEXT : RETURN
1880  *SCAN:'                                                    ◤ キー ニュウリョク ◢
1890   WHILE INKEY$<>""                    : WEND : KY=0
1900   WHILE KY<1 : KY=INSTR(KY$,INKEY$)-1 : WEND : RETURN
1910  '
1920  DATA 198,56,312,451,391,440,511                            :'◤ パレットデータ ◢
1930  DATA 1,19,-1,-19                                           :'◤ ホウコウ データ ◢
1940  DATA 17729,16482,9294,9506,9554,9579                       :'◤ タイトル データ ◢
1950  DATA CR8 , FR8 , C16R16C , F16R16F                         :'◤ コウカオンデータ ◢
1960  DATA C32R32C32R32C , F32R32F32R32F
1970  DATA T118L16@21V11 , T150L8S8M80O7Q7 , T250L64O6V12
1980  DATA O4F<A+>DFGCEGA4&A      , O4EFEFE8D8E4&E
1990  DATA O5D<FA+>DE<G>CEF+4&F+ , O4AA+AA+A8G8A4&A
2000  '                                                          ◤ メン データ ◢
2010  DATA FFFFF00006DAF6C0501BEAFB00006FABEC0501B7ADB00007FFFFF
2020  DATA FFFFF00006FEFED05058E0E341C16A82AC1541AAAAB04107FFFFF
2030  DATA FFFFF00006BAFAD0405ABBAB05506AEEAD0105AFAEB00007FFFFF
2040  DATA FFFFF200261EF0EB06B90E137BEF64384EB06B87BC320027FFFFF
2050  DATA FFFFF00006B7DAC6FB1D8E378410F638DC6FB1ADF6B00007FFFFF
2060  DATA FFFFF00006ABBAC1445AEBBB10046EEBAD1141AEEAB00007FFFFF
2070  '                                                          ◤ アヒル ミギ ◢
2080  DATA 001000103FFF000000005FFE40004000A3FEA000A00041FE5C005C0080FEBE00BE00
2090  DATA C1FE5800D80067F1600600077EE300E700E37DF301F301FF7BFE01FF03FEFDFC00F
2100  DATA E01FDFEF8007C00F3FF0800280020FF0400240028 7E1300C300C8FF120042004000 0
2110  '                                                          ◤ アヒル シタ ◢
2120  DATA 001000107FFE00000000BFFD80018001DFFBC003C0035FFA400240021FF880018001
2130  DATA 1FF8C003C0033FFC800180011FF8800180012FF4A005A0056FF660066006EFF7E007
2140  DATA E007EFF7C003E007DFFB8001C0031FF8400240028FF12004200407E0500A500A0000
2150  '                                                          ◤ アヒル ヒダリ ◢
2160  DATA 00100010FFFC000000007FFA000200027FC5000500057F82003A003A7F01007D007D
2170  DATA 7F83001A001B8FE60006000677EE700C700EFBECF80CF80CFDEFF807FC0FFBF7F003
2180  DATA F807F7FBE001F0030FFC400140010FF04002400287E1300C300C8FF120042004000 0
2190  '                                                          ◤ アヒル ウエ ◢
2200  DATA 001000107FFE00000000BFFD80018001DFFBC003C003DFFBC003C003DFFB8001C003
2210  DATA BFFD00008001BFFD80018001BFFD80018001DFFBC003C003EFF7E007E007EFF7E007
2220  DATA E007EFF7C003E007DFFB8001C0039FF9000080010FF02004200407E0500A500A0000
2230  '                                                          ◤ カベ ◢
2240  DATA 00100010000000000000000000000F77600000000 6F7B000000000E3800000007147
2250  DATA 000000007B6F00000000380E00000000C7710000000 0EF7B000000008E380000000 0
2260  DATA 7147000000007B6F00000000380E0000000087710000000 0AF7B000000006E3B0000
2270  '                                                          ◤ ガクシャ ◢
2280  DATA 001000103FFC000000009FFAC0020000CFF38003C003E7EFF00F00000FF000000000
2290  DATA 1FF8C002C0021FF8000100010FF0E006000007C1D00B1009838168378831C3C3A805
2300  DATA C80317F80000C0031FF80000C0023FFC000080011FFC000080011FF800000000000 0
```

PC-8801 mkII SR

★お楽しみプレゼントで影さんのサイン入り写真100名というのをしてほしい。(山形県鶴岡市・**井上雄平15歳**)……【**つぐ美**：影さんの写真!?そんなのより，ヒトはだ脱いだ私の水着姿のこの写真のほうが絶っっ対価値あるわよ。**影**：そんなのより…そんなのって。しくしく。】

PC-9801シリーズ互換機(N-88日本語BASIC(86)DOS/DISK-BASIC)用



マウスをスピーディに動かせ!

核爆発防止委員会

(かくばくはつぼうしいいんかい)

岩崎　泰隆(16歳)

内容

マウスを使ったアクション・ゲームです。CPUはお約束の(?)286／12MHz推奨です。DISK-BASIC専用のつもりで作っていましたが，なぜかDOS-BASICでも動くようになりました。

マウスを使うのでDISK-BASICを使う人はmouse.codを用意してください。DOS-BASICではmouse.sysを組み込まなくても動くはずです。

入力方法

まず，**リスト1**を入力しRUNします。次に，**リスト2**を入力します。DISK-BASICなら，そのまま実行すればいいですが，DOS-BASICの場合，さらに**リスト3**を入力し，アスキー・セーブしたあと，**リスト2**をロードして**リスト3**をMERGEしてください。

遊びかた'98

タイトルで左クリックすると，ゲームが始まります。

マウスを動かし，赤玉に注意しながらひたすら他の玉を左クリックで破壊していってください。基本得点は，青玉が30点，紫玉が60点，緑玉が120点です。一つ破壊すると1HITと表示されます。そして，この表示が消える前に次のを破壊すると，2HIT，3HIT……となり，獲得するスコアも2倍，3倍となっていきます。

赤玉と紫玉は，一定時間ごとに入れ替わります。もし，間違えて赤玉を破壊してしまうと，一定時間クリックできなくなり，あとで説明しますが，最大連鎖数も，1になってしまいます。

白い三角（名称不明）をクリックすると，向いているほうに一直線に発動され，横にある玉すべてを破壊していき，画面端に到達すると，下向きになり落ちていきます。このとき，別の三角にぶつかると「2連鎖」と表示され，連鎖というものが始まります。ちなみにスコアは，基本得点×HIT数×2^(連鎖数−1)×3点入ります。画面右上の×?というのが最大連鎖数です。

右クリックすると，赤玉のみを確実にロックオンし，破壊していきます。ただし，使用回数制限があるので注意してください。スコアは，基本得点×HIT数×2^(最大連鎖数−1)×2点入ります。

画面右上のメーターが，いっぱいになるとロックオンが一つ追加されます。

また，3連鎖以上出すと，赤玉がたくさん出現します。ロックオンすると，一気に高得点が入りますので，できれば3連鎖以上を狙っていきましょう。

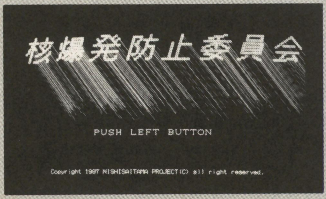
画面下の三角が，左にある核のマークに刺さるとゲーム・オーバーです。10HITごとに少しずつ後退しますが，レベルがアップすると，三角のスピードも速くなります。レベルは，一定時間ごとにアップします。

FM音源がある機種の人は，[SHIFT]キーを押しながらRUNするか，40行のREM文をはずすと，FM音源を切ることができます。個人的にはFM音源を使うよりBEEP音のほうが遊びやすいと思うので，試してください。

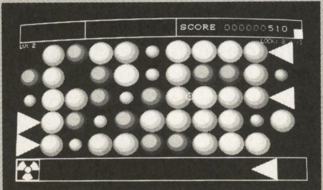
たぶん大丈夫だと思いますが，10億点以上たたき出すとエラーが出ます。

プログラム

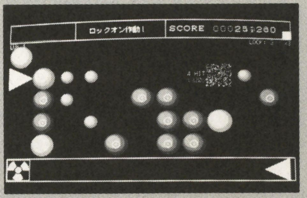
マウスの移動量の設定は，AX＝15を使わずに自分で直接いじくっているので，変更しやすいと思います。110行のMCT!の値を**第1表**を参考にして変更してくださ



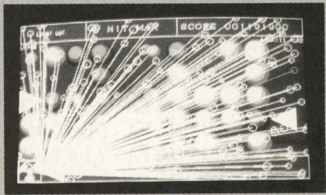
▲《写真1》色がきれいに変化するんだよ



▲《写真2》マウス左クリックで壊そう



▲《写真3》右クリックでは赤玉をロックする



▲《写真4》下の三角が左端までいくとおしまい

★98年の年賀状は，正月に関係のないイラストが5枚位来る予定。困った…。(静岡県富士宮市・おやぢねこ?歳)……【つぐ美：ン〜と…結局どうだったのかな？編：正月休み中，毎日ポストの中身を自分で確認してれば困ることはないはずですが。大丈夫でしたか？(苦笑)】

《第1表》マウスの設定の例

カウント数	MCT!の値
100	2.8
200	2.4
300	1.7
400	1.0

い。やや速めに設定したほうがいいでしょう。

200行目のOUT文では，怪しげな画面効果を出しています。これは，OUT文をいじくっていたらたまたま発見しました。でも使い道はないと思います。

1470行では，グラフィックのフェードイン・アウトをやっています。最初は，毎回計算していたのですが，遅かったためにデータ化（テーブル化？）しました。でも，もっといい方法があるはずです。いま研究中。何となく速かったら，20行のW!の値や，300行の値を変えてください。

最後に

このゲームがつまらないと思ったらマウスのせいです。そうでなかったら，変数表を参考にして勝手に改造してください。

DOS-BASICに対応させるのは，マニュアルがないので苦労しました。DOS-BASICを使っている人から見ると，プログラムが変に見えますが，DOS-BASICで作ったからでしょう。

完成予定日は10月上旬だったのですが，気がついたら11月になってしまった。2か月ぐらいかかったけど，実際，毎日プログラム組んでいたわけではありません。ほら，最近Z会とかの勉強が大変だし，でも，パソコンが新しくなった(EXからDSになっただけ)のでいい気になって，中古の98ゲームを買いあさっていたのが本当の理由かも。関係ないけど，IE4をインストールしたらデスクトップやエクスプローラまで変わってしまった。別にいいけど遅くなるのは困る。

《第2表》変数表

MP()………	仮想マップ
CF(),CO() …	パレット・データ
S$(),BS()……	FM音源／BEEP音データ
H#() ………	ハイスコア
X,Y …………	マウス座標
MX,MY ……	仮想マップ用座標
SN ……………	HIT数
RR ……………	連鎖数
RS ……………	最大連鎖数
LK ……………	ロックオンの数
TL ……………	右上のメータ
SC# …………	スコア
LV ……………	レベル
SL ……………	?HIT表示時間
BT ……………	ペナルティ時間
MCT! ………	マウス移動量
W!,W ………	ウエイト

CHECKER FLAG

Dr.D：マウスを使ったゲームは，DISK BASICとDOS BASICで互換性がない場合が多いんじゃが，DOS BASIC用のルーチンもちゃんとつけてくれた心遣いがうれしいのぉ。

●追伸

ベーマガ1月号に掲載された『LASER COMBAT』の1120行目，

~，C(7－I)のあとに＊(1－A)を追加して~，C(7－I)＊(1－A)~としてください。

《リスト1》『核爆発防止委員会』データ作成プログラム・リスト

```
1 '=====================================================================
2 '= リスト1：核爆発防止委員会データ作成プログラム                    =
3 '=                                                                  =
4 '= KAKU.PAL・・・・・パレットデータ ／ KAKU.REC・・・・・スコアデータ     =
5 '=====================================================================
6 '
10 CLS 3:WIDTH 80,25:CONSOLE ,,1,1:COLOR 7:DEFINT A-Z:DIM A(2),CF(256),H#(4)
20 LOCATE 76,0:PRINT "100%":FOR I=0 TO 4:H#(I)=1000-I*200:NEXT I
30 FOR I=0 TO 15:READ A$:FOR J=0 TO 15:FOR K=0 TO 2
40 A(K)=VAL("&H"+MID$(A$,K+1,1)):A(K)=A(K)-15+J:IF A(K)<0 THEN A(K)=0
50 NEXT K:C=A(0)*256+A(1)*16+A(2):CF(I*16+J)=C:LOCATE I*4+J,0:PRINT CHR$(&H8E)
60 NEXT J,I:DEF SEG=VARPTR(CF(0),1):BSAVE "KAKU.PAL",VARPTR(CF(0)),&H202
70         DEF SEG=VARPTR(H#(0),1):BSAVE "KAKU.REC",VARPTR(H#(0)),&H28:CLS:END
80 DATA 000,00A,00C,00F,0A0,0C0,0F0,0AA,0CC,0FF,A00,C00,F00,FFF,FFF,FF0
```

《リスト2》『核爆発防止委員会』メイン・プログラム・リスト

```
1 '=========================================================================
2 '= 核爆発防止委員会  for N88-BASIC(DOS/DISK) ver 6.1/4.0 ／ リスト2      =
3 '= Copyright 1997 Nishisaitama project(C) all rights reserved.(1997/11/04) =
4 '=========================================================================
5 '
6 '/*------------------------------ 初期設定 ------------------------------*/
7 KEY 3,"goto*init"+CHR$(13)
10 CLEAR ,&H7F00:TROFF:WIDTH 80,25:CONSOLE ,,0,1:COLOR 7,,,,2:SCREEN 3,0,0,1
20 DEFINT A-R,W-Y:OUT &H6C,0:RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2)):W!=3 'ウエイト
30 DIM MC%(128),MT%(792,7),MG%(280),EM%(280),CO(15),CF(255),MP(10,5),H#(4)
40 DEF FNK$(S#)=AKCNV$(STR$(S#)):DEF FNA$(A)=AKCNV$(HEX$(A))':goto 70
50 FM=0:IF (INP(&HE8) AND 64)=0 THEN 70 ELSE ON ERROR GOTO *ER
60 FM=1:A=1000:A$="mbt170":PLAY ALLOC A,A,A,A:PLAY A$,A$,A$,A$:ON ERROR GOTO 0
70 CLS 3:W!=W!*((1-FM)*3+1):GOSUB *T.DR:GOSUB *M.INI:GOSUB *CHR
80 DEF SEG=VARPTR(H#(0),1):BLOAD "KAKU.REC",VARPTR(H#(0))
90 DEF SEG=VARPTR(CF(0),1):BLOAD "KAKU.PAL",VARPTR(CF(0)):CLS:DEF SEG=MSG
100 RESTORE:FOR I=0 TO 7:READ S$(I),FT(I),BS(I):NEXT I:READ L$
110 FOR I=0 TO 4:READ R$(I):NEXT:READ P$:MCT!=1.7        'マウス移動量の設定
120 FOR I=0 TO 2:FOR J=0 TO 20:COLOR I*3+1:W=18:GOSUB *WA
130 LOCATE 20,12:PRINT AKCNV$(LEFT$(L$,J)):NEXT J,I:W=400:GOSUB *WA:CLS
140 GOSUB *STC:GOSUB *TITLE:OUT &H70,&H2F:SN=0:FL=0:LK=3:CW=50:SL=0:SC#=0:RR=1
150 RS=1:LV=1:DG=0:LVP=100:TL=0:BT=0:TP=0:SP=0:ERASE MP:DIM MP(10,5)
160 LOCATE 46,1:PRINT "ＳＣＯＲＥ";TAB(74);"0":GOSUB *SC:TI=52:GOSUB *TI
170 FOR I=0 TO 75:GOSUB *PC:NEXT I:PUT(1,342),MT%(0,6),PSET
180 RESTORE 1720:FOR I=0 TO 3:READ A,B,C,D:LINE(A,B)-(C,D),14,B:NEXT I
190 A=0:B=15:GOSUB *F.I:X=5:Y=5:GOSUB *M.SET
200 FOR I=&H2F TO &H10 STEP -1:OUT &H70,I:W=60:GOSUB *WA:NEXT I:OUT &H70,0
210 '/*-------------------------- メインルーチン ----------------------------*/
220 WHILE FL=0
230     IF SL<>0 THEN SL=SL-1:IF SL=0 THEN GOSUB 520
240     IF SP<>0 THEN SP=SP-1:IF SP=0 THEN GOSUB 540
250     IF TP<>0 THEN TP=TP-1:IF TP=0 THEN LOCATE 2,1:PRINT SPC(20)
260        GOSUB *M.GET:X=CX%:Y=DX%:IF X>612 THEN X=612 ELSE IF X<8 THEN X=8
270        IF Y<63 THEN Y=63 ELSE IF Y>330 THEN Y=330
280        IF BT<>0 THEN LC=0:BT=BT-1:IF BT=0 THEN COLOR=(13,&HFFF) ELSE 300
290        IF BX% AND LK<>0 THEN GOSUB *LCK ELSE ON LC GOSUB *CLK
300     GOSUB *MCG:GOSUB *SC:GOSUB *TI:W=9:GOSUB *WA
310     CW=CW-1:IF CW<>0 THEN 340 ELSE CW=(10-LV)*-(LV<10)*5+10
320           FOR I=0 TO 2:SWAP CO(4+I),CO(7+I):NEXT I
330           FOR I=4 TO 9:COLOR=(I,CO(I)):NEXT I:DG=1-DG
340     PUT(X-8,Y-8),MC%,PSET:IF BF=1 THEN GOSUB *CCL
350     IF INT(RND*(TI/30))=0 THEN GOSUB *PC
360 WEND
370 COLOR@(0,0)-(79,24),7:FOR I=0 TO 191:CIRCLE(RND*640,RND*400),RND*4+5,14
380 LINE -(56,375),14:COLOR=(0,(I¥24)*273):W=1:GOSUB *WA:NEXT I:FOR I=0 TO 23
390 CIRCLE(56,375),I*32,14,,,,F:COLOR=(0,(I¥3+7)*273):W=1:GOSUB *WA:NEXT I
400 CLS:FOR I=0 TO 15:COLOR=(14,(15-I)*273): W=10:GOSUB *WA:NEXT I
410 A=1:B=0:GOSUB*F.I:CLS 3:LOCATE 28,4:PRINT "ＴＯＰ　５　ＲＡＮＫＩＮＧ"
420 FOR I=0 TO 10:FOR J=0 TO 6:PUT(I*58,J*57),MT%(0,RND*2),PSET:NEXT J,I
430 D=7:IF SC#<H#(4) THEN 460 ELSE FOR I=0 TO 4:IF SC#>H#(I) THEN D=I:I=5
440 NEXT I:FOR I=4 TO D+1 STEP -1:SWAP H#(I),H#(I-1):NEXT
450 H#(D)=SC#:DEF SEG=VARPTR(H#(0),1):BSAVE "KAKU.REC",VARPTR(H#(0)),&H28
```

★雷でモデムが故障してしまった。まだ使ってなくて，これから使う予定だったのに。（北海道恵庭市・橋本　隆36歳）……【**編**：これは，悲しい…。**つぐ美**：そうよね，誰かみたいに”人為的”でもないし。**影**：なにが言いたいんだなにが。**編&つぐ美**：…別に，なにも。】

```
460 FOR I=0 TO 4:LOCATE 26,8+I*2:PRINT FNK$(I+1)+R$(I)+FNK$(H#(I))+"Opts"
470 NEXT:DEF SEG=MSG:A=0:B=12:GOSUB *F.I:GOSUB *M.CLK:LOCATE 24,20:PRINT P$
480 WHILE AX%=0:GOSUB *M.GET:GET(RND*608,RND*368)-STEP(31,31),EM%
490 PUT(RND*608,RND*368),EM%,PSET:COLOR@(26,D*2+8)-(60,D*2+8),RND*6+1
500 W=0:GOSUB *WA:WEND:A=11:B=0:GOSUB *F.I:CLS 3:GOTO 140
510 '
520 GOSUB *TXC:GOSUB 540:COLOR 5:LOCATE 20,1:PRINT FNK$(SN);
530 COLOR 7:PRINT AKCNV$(" HIT MAX"):SD=0:GOSUB *SD:SP=20:SN=0:RETURN
540 LOCATE 20,1:PRINT SPC(26):RETURN
550 '/*---------------------- クリック ------------------------------------*/
560 *CLK:MX=X¥56:MY=Y¥56-1:RR=1:P=MP(MX,MY):IF P=0 THEN *MD
570      IF P=5 THEN IF POINT(X,Y)=14 THEN GOSUB *ARR:RETURN ELSE *MD
580      IF SQR((MX*56+28-X)^2+(MY*56-Y+84)^2)>35+(P=4)*10 THEN *MD
590      TL=TL+3:GOSUB *LM:GOSUB *BLK:GOSUB *M.SET:RETURN
600 *MD :SD=3:GOSUB *SD:RETURN
610 *BLK:GOSUB *TXC:BF=1:PUT(MX*56,MY*56+56),MT%(0,7),PSET
620      IF P=DG+2 AND FA=0 THEN *BAT ELSE SN=SN+1:SD=1:IF P<>5 THEN 640
630      SD=6:SH=2000*RR:TL=TL+10:GOSUB *LM:GOTO 650
640 SH=(-(P=4)*11+1)*(-(P=3)*5+1)*(-(P=2)*5+1)*(-(P=1)*2+1)*SN*2^(RR-1)*(FA+1)
650      GOSUB *SD:SL=11:TX=MX*5.4+6:TY=MY*2.8+5:SC#=SC#+SH:GOSUB *SC
660      COLOR 5:LOCATE TX,TY  :PRINT USING "### HIT";SN
670      COLOR 6:LOCATE TX,TY+1:PRINT USING "#####0pts";SH:COLOR 7
680      IF SN MOD 10<>0 THEN RETURN ELSE A=SN/5:IF A>8 THEN A=8
690      LOCATE 2,1:PRINT "TIME +";FNA$(A):TI=TI+A:IF TI>52 THEN TI=52
700      LINE(57,343)-(TI*10+112,398),0,BF:TP=10:RETURN
710 *BAT:BT=9:RS=1:SD=2:GOSUB *SD:COLOR=(13,&HA3A):RETURN
720 '
730 *ARR:FA=2:RR=1:LC=0:D=0:RV=(X>320)*2+1
740      QX=-(RV-1)*37:QY=MY*3.5+4:LOCATE QX,QY:PRINT FNA$(RR);"連鎖"
750      IF FM=1 THEN A=RR*4+48:B=A+3:PLAY ,"@47q8v15l64k=a;l32k=b;":GOTO 770
760      FOR I=0 TO 3:BEEP 1:W=4:GOSUB *WA:BEEP 0:NEXT I
770      K=-(RV=1)*8+1:FOR R=-(RV=-1)*10 TO K STEP RV:IF FL=1 THEN R=K:GOTO 800
780      MX=R:C=(RV=1)+4:GOSUB 890:P=MP(MX+RV,MY):IF R=1 OR R=9 THEN COLOR=(0,0)
790      IF P<>0 THEN MX=MX+RV:GOSUB 900:MX=MX-RV ELSE W=5:GOSUB *WA
800      GOSUB *CCL:NEXT R:IF-FL THEN RETURN ELSE MX=MX+RV:C=(RV=1)+4:GOSUB 890
810      FOR R=MY TO 4:MX=RV*5+5:MY=R:C=5:GOSUB 890:P=MP(MX,MY+1)
820      IF FL=1 OR P=5 THEN R=5:GOTO 840
830      IF P<>0 THEN MY=MY+1:GOSUB 900:MY=MY-1 ELSE W=5:GOSUB *WA
840      GOSUB *CCL:NEXT R:LOCATE QX,QY:PRINT SPC(6)
850      IF MY<>4 THEN RV=-RV:MY=MY+1:RR=RR+1:COLOR=(0,&HF00):GOTO 740
860      FA=0:GOSUB *M.SET:IF RS<RR THEN RS=RR
870      IF RR<3 THEN RETURN ELSE C=DG+2:FOR I=0 TO (RR-3)*24+12
880      SD=7:GOSUB *SD:MX=RND*10:MY=RND*4:GOSUB 1100:NEXT I:RETURN
890 PUT(MX*56,MY*56+56),MT%(0,C),PSET:D=1-D:ON D GOSUB *TI:W=4:GOSUB *WA:RETURN
900 TL=TL+RR:GOSUB *LM:GOSUB *BLK:W=4:GOSUB *WA:RETURN
910 '
920 *LCK:KX=X:KY=Y:FA=1:RR=RS:SP=1:D=1:LK=LK-1:GOSUB *SC:SD=5:GOSUB *SD
930 GOSUB 540:LOCATE 24,1:PRINT "ロックオン作動！":COLOR=(13,&HFFF)
940 FOR R=1 TO 2:FOR MY=0 TO 4:FOR MX=0 TO 10:P=MP(MX,MY):IF P<>DG+2 THEN 960
950   X=MX*56+28:Y=MY*56+84:LC=R-1:GOSUB *MCG:ON R GOSUB 980,990
960 NEXT MX,MY:W=(2-R)*30:GOSUB *WA:NEXT R
970 FA=0:X=KX:Y=KY:GOSUB *M.SET:COLOR=(0,0):LC=0:RETURN
980   SD=4:GOSUB *SD:W=6:GOSUB *WA:RETURN
990   W=1:GOSUB *WA:GOSUB *LM:COLOR=(0,D*240):D=1-D:GOSUB *BLK
1000   GOSUB 1180:W=11:GOSUB *WA:GOSUB *CCL:RETURN
1010 '/*--------------------------- 画面表示 -----------------------------*/
1020 *MCG:GET@(X-8,Y-8)-STEP(16,16),MC%
1030      IF LC=0 THEN CIRCLE(X,Y),8,13 ELSE CIRCLE(X,Y),8,15,,,,F
1040      CIRCLE(X,Y),1,14:RETURN
1050 *CCL:LINE(MX*56,MY*56+56)-STEP(55,55),0,BF:MP(MX,MY)=0:BF=0:RETURN
1060 *TXC:FOR I=0 TO 1:LOCATE TX,TY+I:PRINT SPC(9):NEXT I:RETURN
1070 *PC:A=RND*99:MY=RND*4:MX=RND*10:IF A<9 THEN MX=INT(RND*2)*10:C=5:GOTO 1090
1080      IF A<40 THEN C=1 ELSE IF A<65 THEN C=2 ELSE IF A<85 THEN C=3 ELSE C=4
1090      IF C=5 THEN PUT(MX*56,MY*56+56),MT%(0,MX/9+3),PSET
1100      IF C<4 THEN PUT(MX*56,MY*56+56),MT%(0,C-1),PSET
1110      IF C=4 THEN GOSUB *CCL:PUT(MX*56+12,MY*56+12+56),MG%,PSET
1120      MP(MX,MY)=C:RETURN
1130 *SC:COLOR 1:LOCATE 58,1:PRINT AKCNV$(STRING$(9-LEN(STR$(SC#)),"0"));
1140      COLOR 7+(SC#=0)*6  :PRINT AKCNV$(RIGHT$(STR$(SC#),LEN(STR$(SC#))-1))
1150      COLOR 6:LOCATE 68,3:PRINT USING "LOCK:## / x#";LK;RS
1160      COLOR 5:LOCATE 0 ,3:PRINT USING "LV:##";LV:COLOR 7:RETURN
1170 *TI:TI=TI-LV*.02:IF TI<0 THEN TI=0:FL=1
1180      LINE(TI*10+110,343)-(638,398),0,BF:PUT(TI*10+55,343),MT%(0,4),OR
1190      LVP=LVP-1:IF LVP=0 THEN LV=LV+1:LVP=100:TP=20:GOSUB *SC ELSE RETURN
1200      IF FM=1 THEN FOR I=50 TO 80:PLAY ,,,"v15l64q8k=i;":NEXT I'else beep
1210      LOCATE 2,1:COLOR 6:PRINT SPC(3);"Level up!";SPC(2);:COLOR 7:RETURN
1220 *LM:IF TL>44 THEN TL=0:LINE(620,1)-(638,46),0,BF:LK=LK-(LK<99)
1230      LINE(620,46)-(638,45-TL),15,BF:RETURN
1240 '/*-------------------------- タイトル -----------------------------*/
1250 *TITLE:GOSUB *STC:A=1:B=0:GOSUB *F.I:SCREEN ,,,33
1260 GOSUB *M.CLK:LOCATE 22,17:PRINT P$:LOCATE 10,23
1270 PRINT "Copyright 1997 "+L$+"(C) all right reserved.":A=0:B=15:GOSUB *F.I
1280 WHILE AX%=0:GOSUB *M.GET:I=(I MOD 4095)+1:COLOR=(RND*5+1,I):W=1:GOSUB *WA
1290 ON -BX% GOTO *INIT:WEND:A=15:B=0:GOSUB *F.I:CLS:SCREEN ,,,1:RETURN
1300 '
1310 *T.DR:SCREEN ,,1:CLS 2:FOR I=0 TO 7:IF I=4 THEN PRINT "Now loading..."
1320 PUT(0,0),KANJI(VAL("&H"+JIS$(KMID$("核爆発防止委員会",I+2,1)))),PSET
1330 FOR J=0 TO 15:FOR K=0 TO 15:IF POINT(K,J)=0 THEN 1360
1340 LINE(I*80+K*4-J+116,J*4+190)-STEP(-100,-150),RND*5+1
1350 LINE STEP(-2,-2)-STEP(4,4),14,B
1360 NEXT K,J,I:LINE(0,0)-(31,31),0,BF:SCREEN ,,0:RETURN
1370 '/*------------------------- サブルーチン ----------------------------*/
1380 *M.CALL:CALL MOUSE(AX%,BX%,CX%,DX%,ES%):RETURN
1390 *M.GET:AX%=3:GOSUB *M.CALL:IF DC=1 AND AX% THEN AX%=0:GOTO 1410
1400      IF LC=0 AND AX% THEN DC=1 ELSE DC=0
1410      CX%=CX%*MCT!:DX%=DX%*MCT!:LC=-AX%:RETURN
1420 *M.SET:AX%=4:CX%=X/MCT!:DX%=Y/MCT!:GOSUB *M.CALL:RETURN
1430 *M.INI:MSG=&H7F00:DEF SEG=MSG:BLOAD "mouse.cod"
1440      A=&H100:B=3:CALL A(B):IF B=0 THEN PRINT "マウスが使用不能です":END
1450      DEF SEG=0:A=PEEK(&H33*4)+PEEK(&H33*4+1)*&H100:MOUSE=A+3:RETURN
1460 *M.CLK:WHILE AX%<>0:GOSUB *M.GET:WEND:AX%=0:BX%=0:RETURN
1470 *F.I:FOR I=A TO B STEP SGN(B-A):FOR J=0 TO 15:COLOR=(J,CF(J*16+I))
1480      W=1:GOSUB *WA:NEXT J,I:RETURN
1490 *SD: IF FM=0 THEN BEEP 1:W=BS(SD):GOSUB *WA:BEEP 0:RETURN
1500      IF FT(SD)=1 THEN PLAY    S$(SD) ELSE IF FT(SD)=2 THEN PLAY ,S$(SD)
1510      IF FT(SD)=3 THEN PLAY ,,S$(SD):RETURN ELSE RETURN
1520 *STC:FOR I=0 TO 15:CO(I)=CF(I*16+15):NEXT I:RETURN  '↓[ESC]を押すと終了
1530 *WA: FOR Z=0 TO W!*W :NEXT Z:ON -(INP(&HE9)=127) GOTO *INIT:RETURN
1540 *ER: IF ERL=60 AND ERR=2 THEN FM=0:RESUME 70 ELSE ON ERROR GOTO 0
1550 '/*---------------------- キャラクター作成 ------------------------*/
1560 *CHR:SCREEN ,2:C=0:FOR I=0 TO 2
1570 CIRCLE(16-I*2,16-I*2),15-I*4,10+I,,,,F:NEXT I:GET(0,0)-(31,31),MG%:CLS 2
1580 FOR I=0 TO 2:FOR J=0 TO 2:CIRCLE(28-J*3,28-J*3),27-J*6,I*3+J+1,,,,F
1590 NEXT J:GOSUB *GT.C:NEXT I
1600 FOR I=0 TO 1:POINT(I*56,I*55):A=I*2:GOSUB *DR.A:GOSUB *GT.C:NEXT I
1610           POINT(55  ,0   ):A=3  :GOSUB *DR.A:GOSUB *GT.C
1620 FOR I=0 TO 5 STEP 2:CIRCLE(28,28),25,15,1.04667*I,1.04667*(I+1),,F:NEXT I
1630 FOR I=0 TO 1:CIRCLE(28,28),10-I*3,I*15,,,,F:NEXT I:GOSUB *GT.C
1640 FOR I=0 TO 400:PSET(RND*56,RND*56),14:NEXT I:GOSUB *GT.C:SCREEN ,0:RETURN
1650 *GT.C:GET(0,0)-(55,55),MT%(0,C):C=C+1:CLS 2:RETURN
1660 *DR.A:DRAW "a=a;c14w55,27w-55,27u54d5r5c0r1c14p":RETURN
1670 *INIT:BEEP 0:WIDTH 80:SCREEN ,,0,1:CLS 3:COLOR:CONSOLE ,,1,0
1680 DATA @1v15o4q6c16r16f8,3,10 ,@59v15o6q5l64cg,1,3,@0v15o4c32d16,2,120
1690 DATA @51v15o4q8e16,1,2,@35v15o5q6f-64,1,10,@61v15o5q4e32,2,50
1700 DATA @58v15o4q4a8,2,3,@39v15o5q8c64,2,2,"NISHISAITAMA PROJECT"
1710 DATA st,nd,rd,th,th,"PUSH LEFT BUTTON"
1720 DATA 0,0,639,47,160,0,360,47,0,342,639,399,2,344,56,397:KEY 3,"go to":END
1730 '====================================================[end of file]===
```

《リスト3》『核爆発防止委員会』DOS-BASIC用変更プログラム・リスト

```
10 CLEAR &H100:TROFF:WIDTH 80,25:CONSOLE ,,0,1:COLOR 7,,,,2:SCREEN 3,0,0,1
1320 PUT(0,0),KANJI(VAL("&H"+JIS$(KMID$("核爆発防止委員会",I+1,1)))),PSET
1380 '
1390 *M.GET:AX%=-MOUSE(2,1):BX%=-MOUSE(2,2):IF-DC AND AX% THEN AX%=0:GOTO 1410
1400      IF LC=0 AND AX% THEN DC=1 ELSE DC=0
1410      CX%=MOUSE(0)*MCT!:DX%=MOUSE(1)*MCT!:LC=-AX%:RETURN
1420 *M.SET:MOUSE 1,X/MCT!,Y/MCT!:RETURN
1430 *M.INI:MOUSE 0:RETURN
1440       '
1450       '
```


★昔はベーマガが500円だったんですね。(新潟県南魚沼郡・曳田太一17歳)……【影：500円より高かったこともあるし，まぁいろいろだ。今はご存じのとおり510円。Dr.D：…500円玉1枚では買えないのだが，そのぶん誌面には力を入れているので勘弁じゃ。影：勘弁な。】

メルヘンチックなパズル・ゲーム

はさめちゃえい

斉藤　宏明(15歳)

物　語

ある日ある時ある所で，突然，巨大な雲が現れ，街中のすべての色を吸い取っていってしまった。昼間でも外は真っ暗な状態。「たいへんだぁ～」ということで山の向こうの洞窟に，何か秘密があるという噂を聞きつけた，勇敢な少女が立ち上がったのであった。

遊びかた

テンキーでキャラを上下左右に動かし，同じ色のブロックで，空のチューブ（灰色）を挟んで押しつけると，チューブの色が変わるので，それを穴の中(渦巻き)に4色すべて押し込むとクリア。やり直しをしたいときは HELP キーで，制限時間は5分間（300）です。

プログラムについて

スピードは＊WAIのFOR TO NEXTのWの値を変えて調節できます。60秒に1秒の確率で301秒からスタートすることがありますが，そのときは幸運だと思ってください。

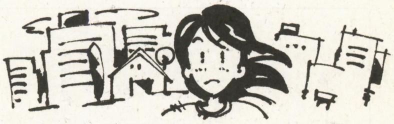
改造するには

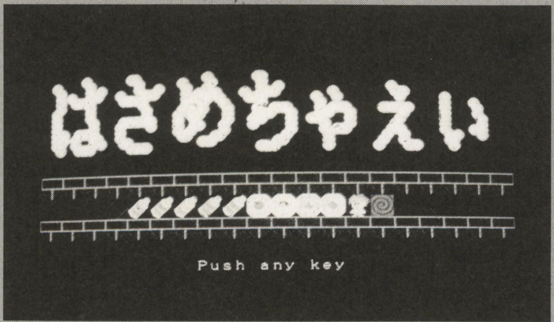
音が何もないので，どこかにBEEP音でもつけてください。
時間の調節は80行のJIKANを分＊60(5分なら5＊60)のように入力してください(別にいいけど)。

CHECKER FLAG

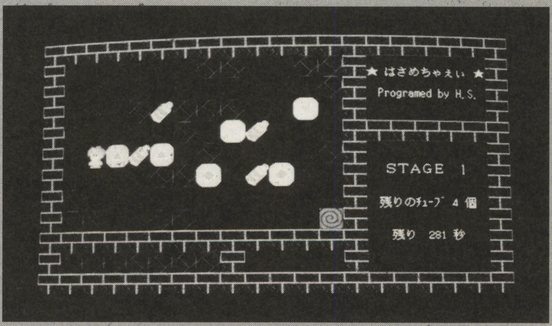
つぐ美：あらかわい～♥
Dr.D：ほほぅ，これだけきれいな画面でこのリストの短さとは…なかなかやるのぉ。
編：パズルのアイデアも良いですね。

＊DOS-BASICでは860行のMID$をMID$（A$,1+I,2）に変更！

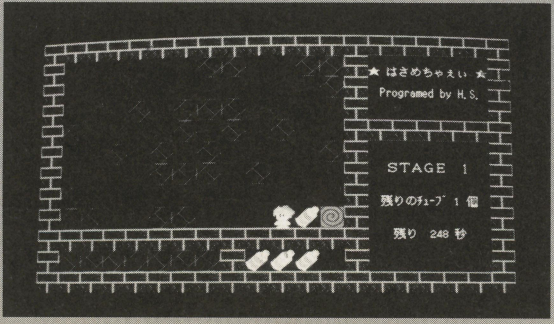




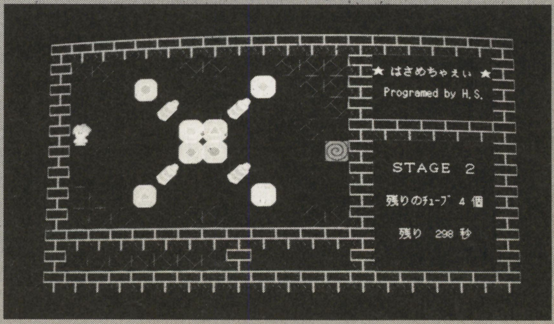
◀《写真1》キャラがとってもカワイイの



◀《写真2》同じ色のブロックでチューブを挟む



▶《写真3》うず巻き状のゴールへ全部入れよう



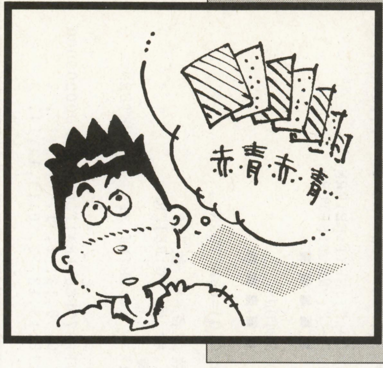
▶《写真4》ステージ2はちょっと難しいのだ

★久しぶりにベーマガを買いました。みなさん，お元気そうですね。ところで，つぐ美さんは今，何代目ですか？(ずっと20歳だし…)(長野県上伊那郡・なんてね，ちょっち24歳)……【つぐ美：……。影：これは新しい攻めかただな。編：返事(言いわけ)に困ってますね。】

『はさめちゃぇぃ』のプログラム・リスト

```
10 ' save "HASA"
20 ' ╭── はさめちゃぇぃ ──────────────────────────╮
30 ' ╰──────────────────── 1997 Programed by Hiroaki Saito ──╯
40 ' 初期設定
50 ON STOP GOSUB*EXIT:STOP ON
60 SCREEN 3,0,0,1:WIDTH 80,25:COLOR 7,0,0,9,2:CONSOLE 0,25,0,1:CLS 3
70 FOR I=0 TO 15:READ C$:COLOR=(I,VAL("&h"+C$)):NEXT
80 ST=1:STMX=8:PA=3.14159:JIKAN=5*60
90 DIM CR%(265*14),SZ(11,7),A$(32):LOCATE 0,4:PRINT AKCNV$("Wait a minute")
100 FOR I=1 TO STMX:READ STD$(I):NEXT
110 GOSUB*CRMA:GOSUB*TITL:GOSUB*GAWA:GOTO*STRT
120 ' 画面作成
130 *GAWA:CLS 3:FOR I=0 TO 11:FOR J=0 TO 19:PUT@(J*32,I*32),CR%(13*265)
140 NEXT J,I:RETURN
150 *GMEN:FOR I=1 TO 32:A$(I)=MID$(STD$(ST),I,1):NEXT:C=0:FOR I=1 TO 8:D=0
160 FOR J=1 TO 4:C=C+1:A=ASC(A$(C))-&H40:FOR K=0 TO 2
170 SZ(D,I-1)=(A MOD 3^(3-K))¥3^(2-K):D=D+1:NEXT K,J,I
180 FOR I=1 TO 20:A$(I)=MID$(STD$(ST),32+I,1):NEXT
190 FOR I=1 TO 15 STEP 2:SZ(ASC(A$(I))-&H40,ASC(A$(I+1))-&H40)=INT(I/4)+7:NEXT
200 CX=ASC(A$(17))-&H40:CY=ASC(A$(18))-&H40
210 SZ(ASC(A$(19))-&H40,ASC(A$(20))-&H40)=12
220 FOR I=1 TO 8:FOR J=1 TO 12
230 PUT@(J*32,I*32),CR%(SZ(J-1,I-1)*265),PSET:NEXT J,I
240 FOR I=1 TO 7:PUT@(I*32,10*32),CR%(265),PSET:NEXT
250 LINE(9*32,10*32)-(13*32-1,11*32-1),0,BF
260 LINE(14*32-1,32-1)-(19*32,4*32),12,BF,0
270 LINE(14*32-1,5*32-1)-(19*32,11*32),12,BF,0
280 COLOR 6:LOCATE 56,3:PRINT"★";SPC(16);"★"
290 COLOR 7:LOCATE 59,3:PRINT"はさめちゃぇぃ"
300 LOCATE 58,5:PRINT"Programed by H.S."
310 LOCATE 59,12:PRINT AKCNV$("STAGE");AKCNV$(STR$(ST))
320 RETURN
330 ' 移動
340 *STRT:NCT=0:TI=JIKAN+1:GOSUB*GMEN
350 PUT@((CX+1)*32,(CY+1)*32),CR%(11*265),PSET:GOSUB*PRNT
360 *IDOU:GOSUB*WAI:X=0:Y=0:WHILE X=0 AND Y=0:IN=INP(&HE0) AND INP(&HE1)
370 X=(IN=239)-(IN=191):Y=(IN=254)-(IN=251)
380 WHILE INKEY$=CHR$(1):GOTO*AGIN:WEND:GOSUB*JIKA:IF TI=0 THEN*TIUP ELSE WEND
390 IF CX+X=-1 OR CY+Y=-1 OR CX+X=12 OR CY+Y=8 THEN*IDOU ELSE A=SZ(CX+X,CY+Y)
400 IF A=1 THEN GOTO*IDOU
410 IF A=0 THEN CX=CX+X:CY=CY+Y:GOSUB*CPUT:GOTO*IDOU
420 IF CX+X+X=-1 OR CY+Y+Y=-1 OR CX+X+X=12 OR CY+Y+Y=8 THEN*IDOU ELSE:B=SZ(CX+X+
X,CY+Y+Y)
430 IF (A=>3 AND A<=6) AND B=12 THEN CX=CX+X:CY=CY+Y:SZ(CX,CY)=0:GOSUB*CPUT:NCT=
NCT+1:GOSUB*PRNT:GOSUB*TUPR:IF NCT=4 THEN*CLER ELSE GOTO*IDOU
440 IF (A=>2 AND A<=10) AND B=0 THEN CX=CX+X:CY=CY+Y:SZ(CX,CY)=0:SZ(CX+X,CY+Y)=A
:GOSUB*CPUT:PUT@((CX+X+1)*32,(CY+Y+1)*32),CR%(A*265),PSET:GOTO*IDOU
450 IF CX+3*X=-1 OR CX+3*X=12 OR CY+3*Y=-1 OR CY+3*Y=8 THEN*IDOU ELSE C=SZ(CX+3*
X,CY+3*Y)
460 IF A=2 THEN *IDOU
470 IF B=2 AND A=C THEN SZ(CX+X+X,CY+Y+Y)=A-4:SZ(CX+X,CY+Y)=1:SZ(CX+3*X,CY+3*Y)=
1:FOR I=1 TO 3:PUT@((CX+I*X+1)*32,(CY+I*Y+1)*32),CR%(SZ(CX+I*X,CY+I*Y)*265),PSET
:NEXT
480 GOTO*IDOU
490 ' 捕獲チューブ表示
500 *TUPR:PUT@((8+NCT)*32,10*32),CR%(A*265),PSET:RETURN
510 ' クリアー
520 *CLER:CIRCLE(7*32,5.25*32),100,15,,,1/6,F,6
530 COLOR 0:LOCATE 23,10:PRINT AKCNV$("CLEAR"):COLOR 7
540 WHILE K$<>CHR$(13):K$=INKEY$:WEND:K$=""
550 IF ST=STMX THEN*EDIG ELSE ST=ST+1:CLS:GOTO*STRT
560 ' 貼り付け
570 *CPUT:PUT@((CX+1)*32,(CY+1)*32),CR%(11*265),PSET
580 PUT@((CX-X+1)*32,(CY-Y+1)*32),CR%(0),PSET:RETURN
590 ' ウエイト
600 *WAI:FOR W=0 TO 200:NEXT:RETURN
610 ' 時間
620 *JIKA:TA=VAL(RIGHT$(TIME$,2)):WHILE TA<>TB:TB=TA:TI=TI-1
630 LOCATE 60,18:PRINT"残り ";:PRINT USING"####";TI;:PRINT" 秒":WEND:RETURN
640 ' 時間切れ
650 *TIUP:CIRCLE(7*32,5.25*32),100,12,,,1/6,F,10
660 COLOR 0:LOCATE 21,10:PRINT AKCNV$("TIME UP"):COLOR 7
670 WHILE K$<>CHR$(13):K$=INKEY$:WEND:K$="":GOTO*AGIN
680 ' 表示
690 *PRNT:LOCATE 58,15:PRINT"残りのﾁｭｰﾌﾞ";4-NCT;"個":RETURN
700 ' やり直し
710 *AGIN:LOCATE 21,10:PRINT SPC(14):NCT=0:TI=JIKAN+1:TB=0:GOTO*STRT
720 ' エンディング
730 *EDIG:CLS 3:FOR I=1 TO 6:FOR J=1 TO I*2
740 PUT@((9-I+J)*32,(5+I)*32),CR%((INT(RND*4)+7)*265):NEXT J,I
750 PUT@(9.5*32,5*32),CR%(11*265)
760 COLOR 6:LOCATE 31,6:PRINT "ALL STAGES CLEAR!"
770 LOCATE 27,8:PRINT"THANK YOU FOR YOUR PLAYING"
780 WHILE 1:FOR I=1 TO 7:COLOR I:LOCATE 24,2:PRINT AKCNV$("CONGRATULATIONS!")
790 NEXT:WEND
800 ' タイトル
810 *TITL:CLS 3:FOR I=6 TO 8 STEP 2:FOR J=0 TO 19
820 PUT@(J*32,I*32),CR%(13*265),PSET:NEXT J,I
830 COLOR 0:PRINT STRING$(15,CHR$(&H87))
840 COLOR 7:LOCATE 28,20:PRINT AKCNV$("Push any key")
850 FOR I=1 TO 12:PUT@((I+2)*32,7*32),CR%(I*265),PSET:NEXT
860 A$="はさめちゃぇぃ":FOR I=0 TO 12 STEP 2:B$=MID$(A$,3+I,2):C$=JIS$(B$)
870 D=VAL("&H"+C$):PUT(8*I,0),KANJI(D),PSET,1,2:NEXT I:FOR A=0 TO 1
880 FOR B=0 TO 15:FOR C=0 TO 7*16:K=POINT(C,B):FOR D=1 TO-(K=1)
890 CIRCLE(C*5.5-(A*2)+10,B*8+40),8-(A*3),A+3,,,,F
900 NEXT D,C,B,A:WHILE K$="":K$=INKEY$:WEND:K$="":RETURN
910 ' 終了
920 *EXIT:STOP OFF:CLS 3:COLOR:COLOR 7:CONSOLE 0,24,1,0:END
930 ' キャラクタ作成
940 *CRMA
950 ' 床
960 GT=0:GOSUB*CGET
970 ' 岩
980 CO=12:GOSUB*WAKU:PAINT(15,15),11,12
990 FOR I=0 TO 1:LINE(15+I,1)-(1,15+I),12:LINE(30,16+I)-(16+I,30),12
1000 LINE(8,8+I)-(22,22+I),12:NEXT:GT=1:GOSUB*CGET
1010 ' チューブ×5
1020 LINE(0,0)-(31,31),10,BF:FOR I=0 TO 31:FOR J=0 TO 1:READ DT$
1030 LINE(J*16,I)-(J*16+15,I),9,,VAL("&h"+DT$):NEXT J,I
1040 PAINT(0,0),0,9:GT=2:GOSUB*CGET
1050 FOR I=1 TO 4:PAINT(15,15),I*2-1,9:PAINT(20,12),I*2,9
1060 GT=I+2:GOSUB*CGET:NEXT
1070 ' 赤のパネル
1080 CO=9:GOSUB*WAKU:CIRCLE(15,15),8,9:PAINT(15,3),2,9
1090 PAINT(15,15),1,9:GT=7:GOSUB*CGET
1100 ' 青のパネル
1110 GOSUB*WAKU:LINE(9,9)-(22,22),,B:PAINT(15,3),4,9
1120 PAINT(15,15),3,9:GT=8:GOSUB*CGET
1130 ' 黄のパネル
1140 GOSUB*WAKU:LINE(16,7)-(24,21):LINE-(7,21):LINE-(15,7)
1150 PAINT(10,10),6,9:PAINT(15,15),5,9:GT=9:GOSUB*CGET
1160 ' 緑のパネル
1170 GOSUB*WAKU:LINE(15,7)-(25,15):LINE-(16,24):LINE-(6,16):LINE-(15,7)
1180 PAINT(10,10),8,9:PAINT(15,15),7,9:GT=10:GOSUB*CGET
1190 ' 主人公
1200 CLS 2:FOR I=0 TO 15:READ A$:FOR J=0 TO 15:B$=MID$(A$,J+1,1)
1210 LINE(J*2,I*2)-STEP(1,1),VAL("&h"+B$),BF
1220 NEXT J,I:GT=11:GOSUB*CGET
1230 ' 穴
1240 CLS 2:LINE(0,0)-(31,31),11,BF,13
1250 FOR I=0 TO 20 STEP .01:PSET(SIN(I)*(1+I)+15,COS(I)*(1+I)+15),11:NEXT
1260 GT=12:GOSUB*CGET
1270 ' 壁
1280 LINE(0,0)-(31,31),11,BF:FOR I=0 TO 300:PSET(RND*31,RND*31),12:NEXT
1290 FOR I=0 TO 1:LINE(0,0+I)-(31,15+I),10,B:LINE(15+I,15)-(15+I,31),10:NEXT
1300 GT=13:GOSUB*CGET
1310 RETURN
1320 ' パネルの枠
1330 *WAKU:CLS 2
1340 CIRCLE(10,10),10,CO,PA/2,PA:    LINE(10, 0)-(21, 0),CO
1350 CIRCLE(21,10),10,CO,2*P,PA/2:  LINE(31,10)-(31,21),CO
1360 CIRCLE(10,21),10,CO,PA,3/2*PA: LINE( 0,10)-( 0,21),CO
1370 CIRCLE(21,21),10,CO,3/2*PA,2*P:LINE(10,31)-(21,31),CO:RETURN
1380 ' 切り取り
1390 *CGET:GET@(0,0)-(31,31),CR%(GT*265):RETURN
1400 ' データ
1410 DATA 000,6F6,AFA,66F,AAF,9F0,CF0,D00,F77,FFF,AAA,070,777,0AA,0FF,EFD
1420 DATA @@LD@@@A@RL@IAB@@RIA@DB@I@@@LD@@BBEBJBGCDDAEFEIE@@KG
1430 DATA LAIM@@@D@FFA@@@CC@@@IFF@L@@@MAIDCAFDECHFFCCFHAED@CKD
1440 DATA MIDMMAAML@@MIRFDIRFDL@@MM@AMMIDMBBFEDBHEHBDEFBBEE@EF
1450 DATA @ML@B@L@@@L@B@@I@D@@FD@R@DM@MMMLBDGE@AJDB@HAJADACFKG
1460 DATA L@C@IC@C@@F@@J@J@BCR@J@J@@F@IC@@DDHDGCGGFDJDGAGE@DAD
1470 DATA @@@@AJIRDMN@DMLAAMI@@M@@@CH@@@@@C@HDICIEJAJCFFJFDG@G
1480 DATA @AI@@DL@@LDFF@DFB@L@@AIDI@@ALAI@DEIFIAAE@BCDBABFEFCG
1490 DATA @@@@II@@LCADIRAR@CCA@I@@JFE@A@IDJAJFBAADEAHDHAED@GKC
1500 DATA 0000,0000,0000,0060,0000,0198,0000,028C,0000,FCC4,0001,4542,0002
1510 DATA 4272,0005,229C,0009,2124,0010,90C8,0020,9030,0040,4810,0080,4610
1520 DATA 0140,2190,0240,1870,0420,0610,0820,01A0,1010,0040,6010,0080,5008
1530 DATA 0100,5006,0200,5001,8400,2800,6800,2800,1000,1400,2000,1400,4000
1540 DATA 0B00,8000,0CC1,0000,033A,0000,00C4,0000,003C,0000,0000,0000
1550 DATA 0000050011110000,00005651111DD000,000566655551D100,0056666666651110
1560 DATA 0056656656665111,00665665F5656511,0065FF0F0F5F6510,0050FF0F0FFF6500
1570 DATA 0000FFFFFFF66500,00006FF1FFF60000,000006FFFF600000,0000444EE4440000
1580 DATA 0004444444444000,000FF443344FF000,0000033333300000,0000333333330000
```


★今，受験勉強のまっただ中。あと4か月ぐらい，ベーマガ読みながらがんばります。（京都市・**池内康樹15歳**）……【**つぐ美**：受験する人は，今が一番大変な時期だね。毎日寒いから，風邪をひかないように気を付けてがんばって！ **編**：思い出しますね，受験期のこと…。】



パネルを交互に替えよう

パネル並べ(なら) for PC-98

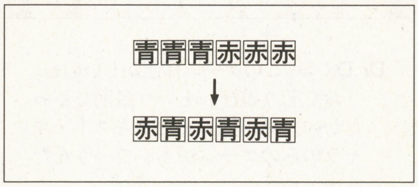
工藤　賢志(18歳)

内容

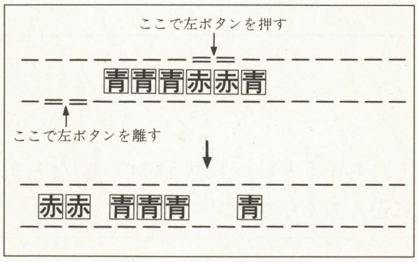
このゲームは，青いパネルと赤いパネルを並び替えて，青いパネルと赤いパネルが互い違いになるようにするゲームです(第1図)。ただし，並び替えるときに，以下の決まりがあります。

① 並び替えるときは，隣り合った2枚のパネルを同時に移動させなければいけません。

② 並び替えることができる回数は，青いパネルと赤いパネルのそれぞれの枚数と同じ数だけです。つまり，青いパネルと赤いパネルがそれぞれ3枚ずつのときは，3回，4枚ずつのときは4回の操作で，パネルを並べ終えなければいけません。



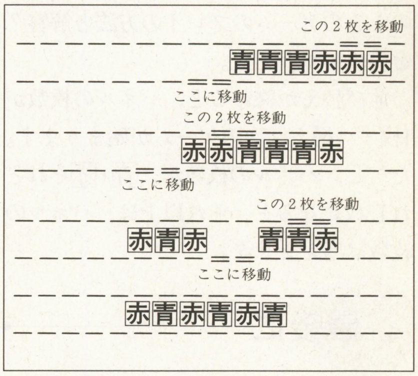
《第1図》クリア条件



《第2図》パネルの移動方法

操作方法

パネル移動をさせるときは，移動させたい2枚のパネルの間でマウスの左ボタンを押し，移動させたい場所で，マウスの左ボタンを離すことでパネルを移動させることができます(第2図)。なお，以下のキーは，それぞれにしるされた働きを持っています。



《第3図》パネルが3枚並んでいるとき

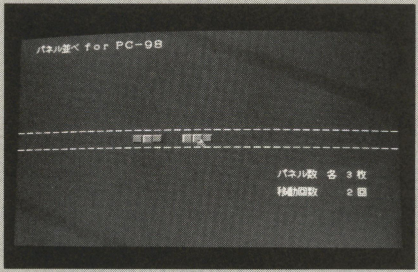
N　やり直し

←　すべてのパネルを左に移動

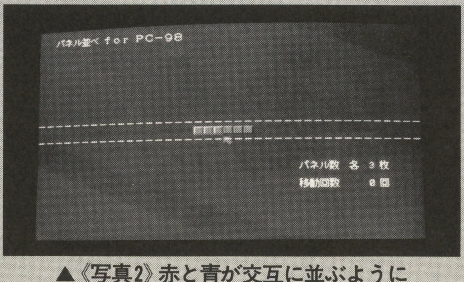
→　すべてのパネルを右に移動

Q　終了

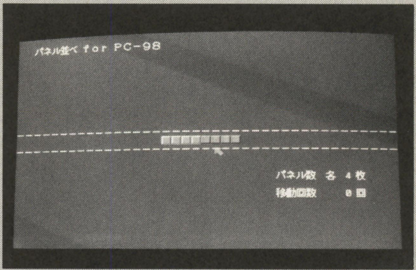
プログラムをRUNすると，青いパネルと赤いパネルが3枚ずつ表示されます(青青青赤赤赤)。それを並び替え，青いパ



▲《写真1》白黒じゃ見にくいけど赤と青のパネルなの



▲《写真2》赤と青が交互に並ぶように配置するんだけど…



▲《写真3》2面はパネルが8枚になって難しい

★もう少ししたら，バイトの金でMOドライブが買えるぞ！(岡山市・H.A17歳)……【**つぐ美**：きっと，コツコツためていたのね。**編**：パソコン周辺機器は，なんだかんだ言ってもそれなりにお金かかりますからねぇ。いろいろ揃えようとすると大変。**つぐ美**：…そうね。】

《第1表》変数表

G( )	…………	0…マスにパネルがある
		1…マスに青いパネルがある
		2…マスに赤いパネルがある
FNM( )	………	0…ボタンが押されていない
		1…ボタンが押されている
MX,MY	…………	マウスポインタの座標
F	…………	青・赤それぞれのパネルの枚数
C	…………	移動回数
PA#( )	…………	グラフィック格納用
		PA#(0)　パネル無し
		PA#(13)　青いパネル
		PA#(26)　赤いパネル

ネルと赤いパネルが交互になるように並び替えます（青赤青赤青赤，または，赤青赤青赤青）。**第3図**に，パネルが3枚のときのゲームのプレイの方法と解答？を書いておきます。

並び替えが終わると，パネルの枚数が1枚ずつ増え，次のゲームが始まります。ただし，パネルの枚数が，青・赤それぞれ15枚になると，それ以上は，パネルの枚数は増えません。

最後に

今回のゲームは，思ったよりも良くできたと思います。このゲームは，暇つぶしにちょうどいいと思うので，暇なときに遊んでください。

CHECKER FLAG

Dr.D：お，このゲームは懐かしいのぉ。「おしどり遊び」という名前じゃったかの。あの頃はまだテキスト・キャラのみのゲームが多くて…うんたら…。

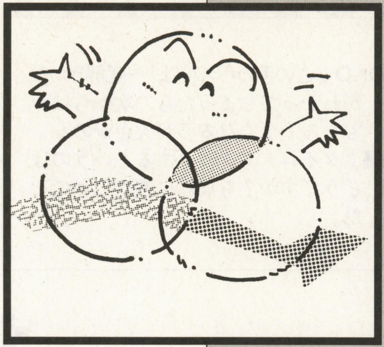
影：またDr.の昔話が始まった…。

『パネル並べ for PC-98』のプログラム・リスト

```
10 'save "PANEL.BAS",A
20 '----- PC-9801 ｼﾘｰｽﾞ -------------------------------------------------------
30 '                                              N88-日本語BASIC(86)
40 '        パ ネ ル 並 べ   f o r   P C - 9 8       (MS-DOS版 )
50 '                                        97.11.20     by 工藤賢志
60 '--------------------------------------------------------------------------
70 '■■■■■  初期設定  ■■■■■
80 SCREEN 3,0,0,1:MOUSE 0:CLS 3:CLEAR:CONSOLE 0,25,0,1,0:WIDTH 80,25
90 COLOR 7,0,0,0,1:DIM PA#(38),C#(3000),G(39):DEF FNM(X)=MOUSE(2,X)
100 FOR I=0 TO 7:READ A$:COLOR=(I,VAL("&H"+A$)):NEXT I
110 '■■■■■  マウスカーソル作成  ■■■■■
120 READ X$:M$="":FOR I=0 TO 31:K$=MID$(X$,I*2+1,2)
130 M$=M$+CHR$(VAL("&H"+K$)):NEXT I:MOUSE 5,0
140 '■■■■■  キャラクター作成  ■■■■■
150 GET@(0,0)-(15,15),PA#(0):FOR I=0 TO 1:RESTORE 890
160 FOR J=0 TO 7:READ D0,D1,D2,D3,D4:LINE(D0,D1)-(D2,D3),D4+I*3:NEXT
170 LINE(2,2)-(12,12),1+I*3,BF:GET@(0,0)-(15,15),PA#(I*13+13):NEXT:CLS 3:F=3
180 '■■■■■  問題作成  ■■■■■
190 *F:C=0:FOR I=0 TO 39:G(I)=0:NEXT
200 FOR I=17-F+3 TO 16+3:G(I)=1:NEXT
210 FOR I=17+3 TO 16+F+3:G(I)=2:NEXT
220 GOSUB *P:GOSUB *INF:MOUSE 2,0,0,M$:MOUSE 1,,210,1
230 LOCATE 4,1:PRINT "パネル並べ ｆｏｒ ＰＣ－９８"
240 '■■■■■  メインルーチン  ■■■■■
250 *MAIN0:GOSUB *WAKU0:GOSUB *WAKU1
260 *MAIN1:A$=INKEY$
270 IF FNM(1)>0 THEN GOSUB *CL0:GOSUB *P:GOSUB *CHK:GOSUB *INF:GOTO *MAIN0
280 IF A$="" THEN *MAIN1
290 IF A$=CHR$(29) THEN GOSUB *AL:GOSUB *P
300 IF A$=CHR$(28) THEN GOSUB *AR:GOSUB *P
310 IF INSTR("Nnﾐ",A$)>0 THEN *F
320 IF INSTR("Qqﾀ",A$)>0 THEN *E2 ELSE *MAIN1
330 '■■■■■  マウスのボタンが押されたとき  ■■■■■
340 *CL0:MX=MOUSE(0):MY=MOUSE(1)
350 IF MX<8 OR MX>631 OR MY<11*16+8 OR MY>13*16+8 THEN RETURN
360 D0=INT((MX-8)/16)
370 IF G(D0)=0 OR G(D0+1)=0 THEN RETURN
380 MOUSE 1,D0*16+16,12*16+8,0
390 COLOR 6:LOCATE 2*D0,11:PRINT "＝＝":COLOR 7
400 MOUSE 1,,,1
410 WHILE FNM(1)=1
420 MX=MOUSE(0):MY=MOUSE(1)
430 IF MX<8 OR MX>631 OR MY<11*16+8 OR MY>13*16+8 THEN 420
440 DD1=D1:D1=INT((MX-8)/16):ON -(D1<>DD1) GOSUB *WAKU1
450 COLOR 6:LOCATE 2*D1,13:PRINT "＝＝":COLOR 7
460 WEND
470 IF D0+1=D1 AND G(D1+1)=0 THEN G(D1+1)=G(D0+1):G(D1)=G(D0):G(D0)=0:C=C+1
480 IF D1+1=D0 AND G(D1)=0 THEN G(D1)=G(D0):G(D1+1)=G(D0+1):G(D0+1)=0:C=C+1
490 IF G(D1)+G(D1+1)=0 THEN G(D1)=G(D0):G(D1+1)=G(D0+1):G(D0)=0:G(D0+1)=0:C=C+1
500 RETURN
510 '■■■■■  ゲームが終了したか  ■■■■■
520 *CHK:FOR J=0 TO 1:CC(J)=0:S(J)=0:FOR I=0 TO 31:C(J)=0:FOR L=0 TO F-1
530 IF G(I+L*2)=J+1 THEN C(J)=C(J)+1:IF S(J)=0 THEN S(J)=I
540 IF CC(J)<C(J) THEN CC(J)=C(J)
550 NEXT L,I,J
560 IF F=C THEN IF CC(0)=F AND CC(1)=F THEN RETURN *E0 ELSE *E1 ELSE RETURN
570 '■■■■■  ゲーム終了  ■■■■■
580 *E0:MOUSE 1,,,0:GOSUB *INF
590 LOCATE 16,15:PRINT "並び終わりました。"
600 LOCATE 20,17:PRINT "次へ<左>／終了<右>"
610 IF FNM(1) THEN WHILE FNM(1):WEND:GOSUB *MESCL:F=F-(F<15):GOTO *F
620 IF FNM(2) THEN WHILE FNM(2):WEND:GOTO *E2 ELSE 610
630 *E1:MOUSE 1,,,0:GOSUB *INF
640 LOCATE 16,15:PRINT "並び替えができませんでした。"
650 LOCATE 20,17:PRINT "もう一度<左>／終了<右>"
660 IF FNM(1) THEN WHILE FNM(1):WEND:GOSUB *MESCL:GOTO *F
670 IF FNM(2) THEN WHILE FNM(2):WEND:GOTO *E2 ELSE 640
680 *E2:MOUSE 6:CLS 3:CLEAR:COLOR:PRINT "Thank you for playing !":END
690 '■■■■■  パネル表示  ■■■■■
700 *P:MOUSE 1,,,0:LINE(0,0)-(639,16*12-1),0,BF:LINE(0,16*13)-(639,399),0,BF
710 FOR I=0 TO 39:PUT@(I*16,192),PA#(G(I)*13),PSET:NEXT:MOUSE 1,,,1:RETURN
720 '■■■■■  枠表示  ■■■■■
730 *WAKU0:LOCATE 0,11:FOR I=0 TO 39:PRINT "－";:NEXT:RETURN
740 *WAKU1:LOCATE 0,13:FOR I=0 TO 39:PRINT "－";:NEXT:RETURN
750 '■■■■■  すべてのパネルを左に移動  ■■■■■
760 *AL:IF G(0)>0 THEN RETURN
770 FOR I=0 TO 38:G(I)=G(I+1):NEXT:G(39)=0:RETURN
780 '■■■■■  すべてのパネルを右に移動  ■■■■■
790 *AR:IF G(39)>0 THEN RETURN
800 FOR I=38 TO 0 STEP -1:G(I+1)=G(I):NEXT:G(0)=0:RETURN
810 '■■■■■  情報表示  ■■■■■
820 *INF:LOCATE 55,16:PRINT USING "パネル数  各 ## 枚";F
830 LOCATE 55,18:PRINT USING "移動回数    ## 回";C:RETURN
840 '■■■■■  メッセージ消去  ■■■■■
850 *MESCL:LOCATE 0,15:PRINT SPC(45):LOCATE 0,17:PRINT SPC(45):RETURN
860 '■■■■■  データ群  ■■■■■
870 DATA 922,55C,AAD,00A,0F0,7D7,0A0,EEE
880 DATA 00007FF07FE07FC07F807FC07FE07FF07FF877FC63FE41FC00F8007000200000
890 DATA  0, 0,14, 0, 2, 0, 1,13, 1, 2, 0, 0, 0,13, 2, 1, 0, 1,12, 2
900 DATA 14, 1,14,14, 3,13, 2,13,13, 3, 1,13,13,13, 3, 0,14,14,14, 3
```

★フロッピーって，どうやって送るの？（東京都目黒区・**荒井純一24歳**）……【**Dr.D**：文具店などで，フロッピー用の封筒も売っていたりするぞ。**影**：梱包用のプチプチするやつなんかで保護して普通の封筒に入れても大丈夫。**つぐ美**：プチプチ？**影**：プチプチ遊ばない？】

PC-9801シリーズ互換機(N-88日本語BASIC(86)DOS/DISK-BASIC)用



時には数遊びで頭をつかおう

TRICIRCLE

トライサークル

安田　隆憲(20歳)

内容

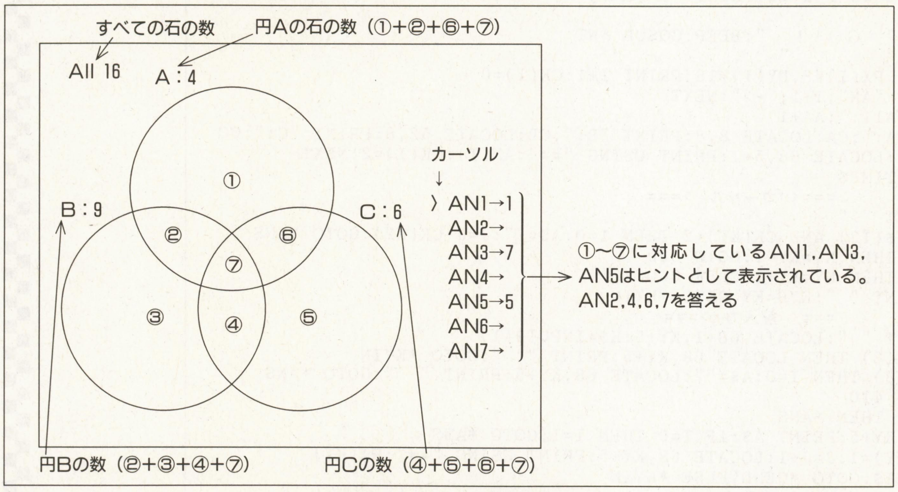
与えられたいくつかのヒントから，残りの答えを当てるゲーム。

遊びかた

タイトルが表示されたら，何かキーを押すとすぐに始まります。選択モードは

《第1表》変数表

AX(n)	………石の座標	AN(n)	………AN1～7の石の数
PX(n),PY(n)	…ペイント文の座標	PA(n)	………プレイヤーの入力した答え
CK(n)	………答え入力チェック	X,Y	………石の座標（問題作成時のみ）
AA	……………石の合計	ET$	…………終了時間
CA,CB,CC	…円A,B,Cの中の石の数	KY,KYB	……カーソル座標
ST$	…………開始時間	WT1,WT2	…ウエイト処理用
T1,T2,T3	…消費時間計算用	I,J	……………汎用
K$	……………キー入力用		
CX(n),CY(n)	…円の中心座標		



《第1図》ゲーム画面の説明

[2][8]キーでカーソルを動かし，リターン・キーで入力モードになります。

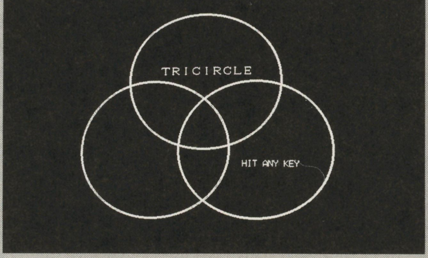
入力モードでは，テンキーで数値を入力し，リターン・キーで決定します。

また，[BS]キーで1文字削除できます。

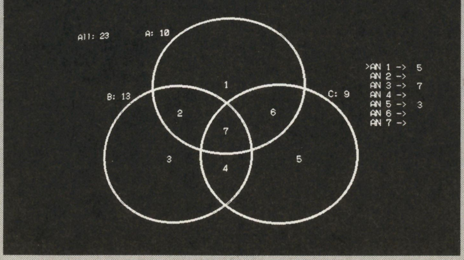
何も入力せずにリターン・キーを押すと，選択モードに戻ります。また，2桁入力すると自動的に選択モードに戻ります。

四つの答えを入力し終えると，そのまま終了処理に移ります。

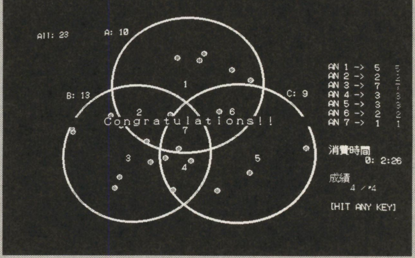
結果表示画面で何かキーを押すとタイトルに戻ります。



▲《写真1》三つの円でTRICIRCLEなのだ



▼《写真2》数がわかってないところを当てるんだ



▲《写真3》実はこんなふうに配置されてたのね

★久しぶりにハガキを出しましたが，切り取りにくさはあいかわらずですね。もしかして伝統？（長崎市・KOPPE18歳）……【つぐ美：で・伝統ってわけじゃないんだけど…。影：いや，伝統だ，伝統。これをきれいに切り取れるようになったときこそ君は真のBM愛読者だ！】

終わりに

久しぶりにプログラムを組んだのでなかなか進まず苦労しました。このプログラムは，ゲームというより数字の問題に近いと思います。ひょっとすると答えが複数ある問題が出るかもしれません。今，次に作るゲームを構想しているところです。もし完成したら投稿するかもしれません。ではまた。

《第2表》フローチャート

10～ 80	……初期設定
90～180	……問題作成
190～270	……開始処理
280～330	……カーソル処理
340～420	……答入力
430～560	……終了処理
570～590	……円の描画
600～630	……ウエイト
640～650	……キー入力
660～680	……データ

CHECKER FLAG

Dr.D：この手のパズルは，一度解きかたがわかってしまったら，次からはおもしろくなくなるのが欠点かのぉ。
編：タイム・アタックするというのはどうですか？ちなみに僕は21秒でした。

『TRI CIRCLE』のプログラム・リスト

```
10 '                           ===< 初期設定 >===
20 RANDOMIZE VAL(MID$(TIME$,4,2)+RIGHT$(TIME$,2))
30 SCREEN 3,0,0:COLOR ,,,,2:CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 80,25:CLS 3
40 DEFINT A-Z:DIM AX(31),AY(31),CX(2),CY(2),PX(6),PY(6)
50 FOR I=0 TO 2:READ CX(I),CY(I):NEXT:FOR I=0 TO 6:READ PX(I),PY(I):NEXT
60 GOSUB *DCIR:DIM AN(6),CK(6),PA(6)
70 LOCATE 24,6:PRINT "TRICIRCLE":LOCATE 40,16:PRINT "HIT ANY KEY"
80 GOSUB *KN:CLS 3:FOR I=1 TO 15:COLOR=(I,0):NEXT
90 *MAKE : '                   ===< 問題作成 >===
100 GOSUB *DCIR:FOR I=0 TO 6:PAINT (PX(I),PY(I)),8+I,7:NEXT
110 AA=RND(1)*16+15:FOR I=0 TO AA
120 X=RND(1)*390+65:Y=RND(1)*350:C=POINT(X,Y):IF C<8 THEN 120
130 CIRCLE (X,Y),3,2,,,,F:AX(I)=X:AY(I)=Y:AN(C-8)=AN(C-8)+1:NEXT:CLS 3
140 CA=AN(0)+AN(1)+AN(5)+AN(6):CB=AN(1)+AN(2)+AN(3)+AN(6):CC=AN(3)+AN(4)+AN(5)+A
N(6)
150 IF CA=CB OR CA=CC OR CB=CC THEN ERASE AN:DIM AN(6):CLS 3:GOTO *MAKE
160 COLOR:FOR I=0 TO 2:CIRCLE (CX(I),CY(I)),120,7
170 CIRCLE (CX(I),CY(I)),119,I+1:CIRCLE (CX(I),CY(I)),118,7:NEXT
180 *JN : '                    ===< スタート >===
190 FOR I=0 TO 20:LOCATE 68-I*2,12:PRINT "Ready?  ":FOR J=0 TO 1000:NEXT:NEXT
:GOSUB *WT
200 LOCATE 28,12:PRINT "  GO!!  ":BEEP:GOSUB *WT
210 LOCATE 30,12:PRINT "        "
220 FOR I=0 TO 6:LOCATE PX(I)¥8,PY(I)¥16:PRINT I+1:CK(I)=0
230 LOCATE 60,I+5:PRINT "AN";I+1;"->":NEXT
240 LOCATE  1,1:PRINT "All:";AA+1
250 LOCATE 16,1:PRINT "A:";CA:LOCATE 8,8:PRINT "B:";CB:LOCATE 52,8:PRINT "C:";CC
260 FOR I=0 TO 4 STEP 2:LOCATE 68,5+I:PRINT USING "##";AN(I):CK(I)=2:NEXT
270 KY=0:KYB=0:J=0:ST$=TIME$
280 *KYIN : '                  ===< カーソル >===
290 LOCATE 59,KY+5:PRINT ">"
300 GOSUB *KN:IF K$=CHR$(13) AND CK(KY)<2 THEN I=0:A$="":J=J-CK(KY):GOTO *ANS
310 IF K$="8" AND KY>0 THEN KY=KY-1:GOTO 330
320 IF K$="2" AND KY<6 THEN KY=KY+1 ELSE 300
330 LOCATE 59,KYB+5:PRINT " ":KYB=KY:GOTO *KYIN
340 *ANS : '                   ===< 解入力 >===
350 LOCATE 69,KY+5:PRINT " ":LOCATE 68+I,KY+5:K$=INPUT$(1)
360 IF I=0 AND K$=CHR$(13) THEN LOCATE 68,KY+5:PRINT "  ":GOTO *KYIN
370 IF I=1 AND K$=CHR$(8) THEN I=0:A$="":LOCATE 68,KY+5:PRINT "  ":GOTO *ANS
380 IF K$=CHR$(13) THEN 410
390 IF K$<"0" OR K$>"9" THEN *ANS
400 A$=A$+K$:LOCATE 68,KY+5:PRINT A$:IF I=0 THEN I=1:GOTO *ANS
410 PA(KY)=VAL(A$):CK(KY)=1:J=J+1:LOCATE 68,KY+5:PRINT USING "##";PA(KY)
420 IF J=4 THEN ET$=TIME$:GOTO *GEND ELSE *KYIN
430 *GEND : '                  ===< 終了 >===
440 T1=0:T2=0:T3=0:LOCATE 59,KY+5:PRINT " "
450 T1=VAL(RIGHT$(ET$,2))-VAL(RIGHT$(ST$,2)):IF T1<0 THEN T1=T1+60:T2=-1
460 T2=T2+VAL(MID$(ET$,4,2))-VAL(MID$(ST$,4,2)):IF T2<0 THEN T2=T2+60:T3=-1
470 T3=T3+VAL(LEFT$(ET$,2))-VAL(LEFT$(ST$,2)):IF T3<0 THEN T3=T3+24
480 LOCATE 60,14:PRINT "消費時間":LOCATE 66,15:PRINT USING "##:##:##";T3,T2,T1
490 COLOR 6:FOR I=0 TO AA:CIRCLE(AX(I),AY(I)),4,7,,,,F,2:NEXT
500 J=0:FOR I=0 TO 6:LOCATE 72,I+5:PRINT USING "##";AN(I)
510 J=J-(AN(I)=PA(I)):NEXT
520 LOCATE 60,17:PRINT "成績":LOCATE 64,18:PRINT USING "# / 4";J
530 GOSUB *WT:IF J=4 THEN LINE (0,176)-(639,192),0,BF ELSE 550
540 COLOR 5:LOCATE 16,11:PRINT "Congratulations!!"
550 LOCATE 60,20:PRINT "[HIT ANY KEY]":GOSUB *KN
560 ERASE AN,CK,PA:CLS 3:COLOR 7:GOTO 60
570 *DCIR : '                  ===< 円描画 >===
580 FOR I=0 TO 2:CIRCLE (CX(I),CY(I)),120,7
590 CIRCLE (CX(I),CY(I)),119,I+1:CIRCLE (CX(I),CY(I)),118,7:NEXT:RETURN
600 *WT : '                    ===< ウエイト >===
610 WT1=VAL(RIGHT$(TIME$,2))
620 WT2=VAL(RIGHT$(TIME$,2)):WT2=WT2-(WT1>WT2)*60
630 IF (WT2-WT1)>=2 THEN RETURN ELSE 620
640 *KN : '                    ===< キー待ち >===
650 K$=INKEY$:IF K$="" THEN 650 ELSE RETURN
660 '                          ===< データ >===
670 DATA 260,120,180,240,340,240
680 DATA 248,112,176,160,160,240,248,256,360,240,320,160,248,192
```


★「DOS/V製作」が入ってなくてくやしい。（岡山市・**青井徹憲16歳**）……【**影**：最近，この手のハガキをよく見るような気がする。**編**：本屋さんでベーマガを手に取ったとき，よく確かめてみてください。**影**：なかったらお店の人に確認してもらうといいだろう。忘れずにな。】

三国志をもとにしたアクション・ゲーム

十万本の矢

小太郎(28歳)

プログラムはそのまま打ち込んでください。

内　容

孫権軍の周瑜は諸葛亮に，10万本の矢を作るよう命じる。孔明はワラ人形を乗せた舟を，敵陣へ進めるのであった。

遊びかた

舟，7せきの陣形を組み，火矢を避けながら，10万本の矢を集めてください（舟に矢を当てる)。なお，一つの舟に火矢が10本当たると沈み，全部の舟がなくなるとゲーム・オーバーです。

操作方法

操作はすべてマウスを使います（トラックボールがよい)。

まず，タイトルがでたらマウスボタンをクリック。

・舟を配置する

画面（白い四角の範囲内）で，カーソル（矢印）を動かし，舟を置きたい場所に来たらマウス左ボタンを押します（舟は二つ重ねて置けません)。全部の舟を設定するとゲームがはじまります。

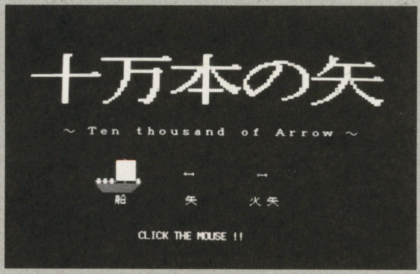
注意：舟を縦一列に並べるのは愚かな陣形

・舟の操作

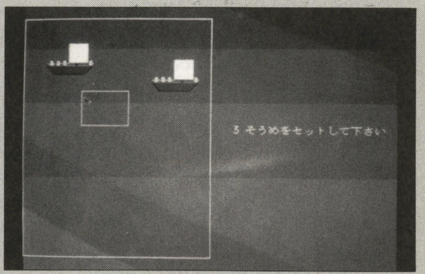
マウスを上下します（舟は上下しか動かない)。マウス操作はゆっくり回してください（反応がおそい。櫨をこいでると思ってください)。舟が上，下に当たっているとそれ以上動きません。

《第1表》変数表

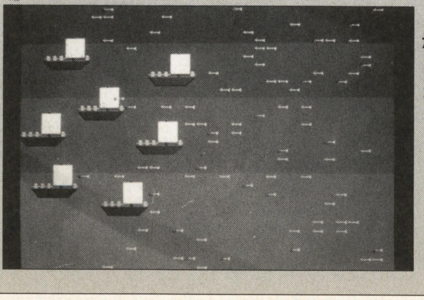
kb( ),s( )	……スプライト展開用	r1,r2	…………乱数
fu( )	…………舟データ	u,d	……………上下位置
f( )	……………舟配置	b,i,j,k	…………雑用
a( )	……………当たり判定	up,dn	…………上下初期値
h( )	……………火矢の数	ch	……………チェック
ya( )	…………矢の数	sc	……………スクロール座標
fx( ),fy( )	……舟座標	ship	…………舟数
mx	……………マウスx	y	……………矢数
my	……………配置位置	zan	……………沈んだ舟
mr,ml	………マウスボタン	go	……………矢合計
xx,yy	…………四角い枠	hi	……………ハイスコア
co	……………カウンター	ix,iy	…………火表示位置
dx,dy	…………ダミーx,y		



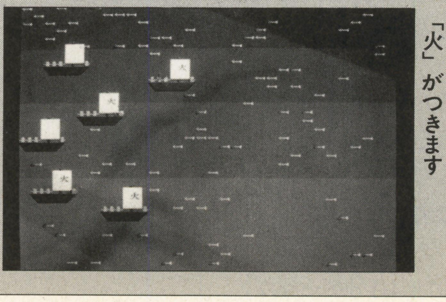
◀《写真1》「十万本の矢」きみは集められるかな



◀《写真2》船の陣形をセットしよう



◀《写真3》飛んでくる矢を船に当てよう



◀《写真4》船が燃えると「火」がつきます

★影さん，そろそろ正体をあかしてみてはいかがですか？（広島市・道植洋介13歳）……【影：それはちょっと無理な相談だな。秘密であるからこそ私は影なのであって，正体をあかしたら私は私でなくなってしまう。つぐ美：表も裏もナイくせに，なにカッコつけてるのよ。】

『十万本の矢』のプログラム・リスト

```
10 /*  十万本の矢          PROGRAMED BY 小太郎
20 screen 1,1,1,1:window(0,0,511,511):console 0,32,0
30 apage(0):vpage(1):sp_clr():sp_init()
40 randomize(atoi(right$(time$,2))*10)
50 dim char kb(255) : dim str s(15) : dim int fu(512),f(16,28),a(28),h(10),ya
(10),fx(10),fy(10)
60 int mx,my,mr,ml,xx,yy,co,dx,dy,r1,r2,u,d,b,ch,up,dn,sc,i,j,k,ship,y,zan,go
,hi,ix,iy
70   s={
80    "0000000000000000","0000000000000000","0000000000000000",
90    "0000000000000000","0000000000000000","0000500000000000",
100    "00550000000000F0","005550000000FF0","05555DEFEFEEFF00",
110    "055D550000000FF0","0555500000000000F0","0055000000000000",
120    "0000000000000000","0000000000000000","0000000000000000",
130    "0000000000000000"} : def_sp(1)
140   s={
150    "0000000000000000","0000000000000000","0000000000000000",
160    "0000000000000000","0000000000000000","0000D00000000000",
170    "000D0000000000F0","00DD00000000FF0","0DDDFDDFDFDDFF00",
180    "00DD000000000FF0","000D0000000000F0","0000D00000000000",
190    "0000000000000000","0000000000000000","0000000000000000",
200    "0000000000000000"} : def_sp(0)
210 /*  タイトル
220 symbol(10,100,"十万本の矢",4,4,2,15,0):color 6
230 locate 7,15:print "～  T e n   t h o u s a n d   o f   A r r o w  ～"
240 line(100,343,163,343,13)
250 for i=0 to 6
260 circle(i*9+105,340,2,13):paint(i*9+106,341,13)
270 fill(i*9+103,343,i*9+107,346,13)
280 next
290 fill(130,341,155,363,0)
300 fill(140,300,142,347,12)
310 fill(130,304,155,340,15)
320 line(100,347,163,347,12)
330 line(110,363,150,363,12)
340 line(100,347,110,363,12)
350 line(163,347,150,363,12)
360 paint(133,348,12)
370 get(100,300,163,363,fu)
380 sp_disp(1)
390 sp_move(0,220,320,0)
400 sp_move(1,320,320,1)
410 color 3:locate 16,23:print "船   :     矢        火矢"
420 color 5:locate 20,27:print "CLICK THE MOUSE !!":color 3
430 mouse(4):msarea(0,0,511,511):mouse(2):music()
440 while (mr=0 and ml=0)
450 msstat(mx,my,ml,mr)
460 endwhile
470 /*  L O O P
480 while 1
490 for i=0 to 10:h(i)=0:ya(i)=0:next
500 for i=0 to 28:a(i)=0:next
510 for i=0 to 16:for j=0 to 28
520 f(i,j)=0:next:next
530 bg_set(0,0,1):bg_fill(0,3)
540 /*  船セット
550 wipe():home(1,0,0):sp_off(0,1):cls:vpage(15)
560 apage(2):box(0,16*2,256,512-16*2,15)
570 apage(3):for i=0 to 3:palet(i,rgb(0,0,i*2+20)):next
580 j=512:for i=0 to 3:fill(0,0,512,j,3-i):j=j-35*(5-i):next
590 msarea(0,32,256-64,512-32-64):mouse(1)
600 apage(0):xx=0:yy=0:co=0:ship=7:mx=0:my=0
610 while co<ship
620 locate 35,15:print using "## そうめをセットして下さい";co+1
630 msstat(dx,dy,ml,mr)
640 mspos(mx,my):mx=int(mx/16)*16:my=int(my/16)*16
650 box(xx,yy,xx+64,yy+64,0)
660 box(mx,my,mx+64,my+64,11):xx=mx:yy=my
670 if ml<0 then fprint():fx(co)=mx:fy(co)=my
680 endwhile
690 /*  メイン
700 apage(0):wipe():apage(2):wipe():apage(1):mouse(2)
710 bg_scroll(0,0,0):cls
720 xx=30:up=2:dn=2:my=0:sc=0:y=4:co=0:zan=0
730 while co<132
740 co=co+1
750 upch():dnch():u=u+up:d=d+dn
760 fmove():yprint()
770 upch():dnch():u=u+up:d=d+dn
780 fmove():scroll()
790 for k=0 to 27:fatari(k):next
800 atari()
810 for k=0 to ship:fire():next
820 upch():dnch():u=u+up:d=d+dn
830 fmove()
840 if zan=ship then co=100000
850 endwhile
860 goukei():mou()
870 endwhile
880 end
890 /*  火表示1
900 func fire1(zx,zy ;int )
910 symbol(zx+40,zy+13,"火",1,1,0,5,0)
920 endfunc
930 /*  火表示2
940 func fire2(zx,zy ;int )
950 symbol(zx+50,zy+40,"火",1,1,0,5,0)
960 endfunc
970 /*  火表示3
980 func fire3(zx,zy ;int )
990 symbol(zx+3,zy+30,"火",1,1,2,5,0)
1000 endfunc
1010 /*  火表示4
1020 func fire4(zx,zy ;int )
1030 m_play(2):fill(zx,zy,zx+63,zy+63,5)
1040 fill(zx+8,zy+8,zx+63-8,zy+63-8,4):fill(zx,zy,zx+63,zy+63,0)
1050 zx=zx/16:zy=(zy-32)/16
1060 for i=zx to zx+3:for j=zy to zy+3
1070 f(i,j)=0
1080 next :next
1090 endfunc
1100 /*  スプライトセット
1110 func def_sp(c;char)
1120 dim str a
1130 for i=0 to 15:for j=0 to 15:a=s(i):kb(i*16+j)=val("&h"+mid$(a,j+1,1)):next
```

CHECKER FLAG

編：三国志の中の有名な話の一つをゲーム化したものですね。
Dr.D：うーむ，やっぱりスピードが遅いのが難点じゃな。
編：矢の本数や船の数は変数で簡単に調節できるので，各自やってみてください。

・舟のダメージ

3段階で火矢のダメージを表示します(前の舟しか当たり判定なし)。

・一つの矢

1000本です。だから10万本は100の矢。

改造のアドバイス

・舟のship (10個まで)，矢の数yを変える
・当たり判定を変える
・音を変える，ジョイスティック対応にするなど…

★参考にしたもの

・いろんな「三国志」
・'97年4月号ベーマガ

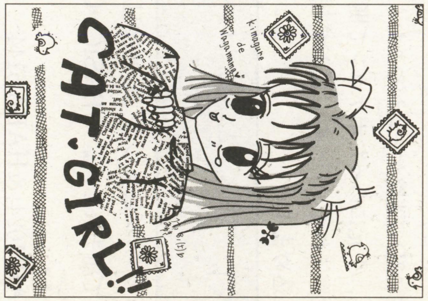
★ずばりワンキー・ゲームとは，犬猿の仲と言われている犬と猿が壮絶な戦いをするゲームのことですか？(神奈川県横浜市・**みるきぃぷりん☆24歳**)……【**Dr.D**：猿は，「うき～っ」と言うものかと。**編**：いや，あの…そういうことじゃないと思いますが。**Dr.D**：そうかのぅ。】

```
:next
 1140 sp_def(c,kb)
 1150 endfunc
 1160 /*  船表示
 1170 func fprint()
 1180 dx=mx/16:dy=my/16-2
 1190 for i=dx to dx+3:for j=dy to dy+3
 1200   if f(i,j)>0 then return()
 1210 next:next
 1220 apage(1):put(mx,my,mx+63,my+63,fu):co=co+1:apage(0)
 1230 for i=dx to dx+3:for j=dy to dy+3
 1240   f(i,j)=co
 1250 next:next
 1260 endfunc
 1270 /*  矢表示
 1280 func yprint()
 1290 xx=xx+1:if xx>63 then xx=0
 1300 yy=xx+1:if yy>63 then yy=0
 1310 for i=0 to 63:bg_put(0,yy,i,3):next
 1320 if co<132-32 then {
 1330 for i=1 to y-1
 1340 r1=rnd()*32:bg_put(0,xx,r1,256):m_play(1)
 1350 next
 1360 r1=rnd()*32:bg_put(0,xx,r1,257):m_play(1)}
 1370 endfunc
 1380 /*  上チェック
 1390 func upch()
 1400 u=0
 1410 for dy=0 to 27:for dx=0 to 15
 1420 if f(dx,dy)>0 then return()
 1430 next:u=u+1:next
 1440 endfunc
 1450 /*  下チェック
 1460 func dnch()
 1470 d=0
 1480 for b=0 to 27 :dy=27-b:for dx=0 to 15
 1490 if f(dx,dy)>0 then return()
 1500 next:d=d+1:next
 1510 endfunc
 1520 /*  船移動
 1530 func fmove()
 1540 msstat(ix,iy,ml,mr)
 1550 if iy<0 and u>0 then {
 1560 up=up-1:dn=dn+1:my=my+1:iy=my*16:if my<0 then iy=512+my*16
 1570 home(1,0,iy):return()}
 1580 if iy>0 and d>0 then {
 1590 dn=dn-1:up=up+1:my=my-1:iy=my*16:if my<0 then iy=512+my*16
 1600 home(1,0,iy)}
 1610 endfunc
 1620 /*  スクロール
 1630 func scroll()
 1640 sc=sc+1:if sc>63 then sc=0
 1650 bg_scroll(0,sc*16,0)
 1660 endfunc
 1670 /*  船当たり
 1680 func fatari(s; int )
 1690 for i=0 to 15:j=15-i
 1700 if f(j,s)>0 then a(s)=j:return()
 1710 next:a(s)=99
 1720 endfunc
 1730 /*  当たり判定
 1740 func atari()
 1750 for i=0 to 27
 1760 if a(i)<16 then {
 1770 dy=i+my*(-1)+2:dx=sc+a(i):if dx>63 then dx=dx-64
 1780 if bg_get(0,dx,dy)=257 then {
 1790 h(f(a(i),i))=h(f(a(i),i))+1
 1800 bg_put(0,dx,dy,3)}
 1810 if bg_get(0,dx,dy)=256 then {
 1820 ya(f(a(i),i))=ya(f(a(i),i))+1
 1830 bg_put(0,dx,dy,3)}
```

```
 1840 }
 1850 next
 1860 endfunc
 1870 /*  火の処理
 1880 func fire()
 1890 dx=fx(k):dy=fy(k)
 1900 if h(k)>10 then h(k)=0:ya(k)=0:zan=zan+1:fire4(dx,dy):return()
 1910 if h(k)>9 then fire3(dx,dy):return()
 1920 if h(k)>6 then fire2(dx,dy):return()
 1930 if h(k)>3 then fire1(dx,dy):return()
 1940 endfunc
 1950 /*  ＥＮＤＩＮＧ
 1960 func goukei()
 1970 go=0:for i=1 to ship:go=go+ya(i):next
 1980 locate 35,13
 1990 if go<1 then color 10:print "ＧＡＭＥ　ＯＶＥＲ！！":color 3:m_play(4):ret
urn()
 2000 print "集めた矢は、";
 2010 color 5:print using"###000本";go;
 2020 color 3:print "です"
 2030 locate 35,15
 2040 if go<100 then print using"１０万本には###000本たらん";100-go else color 5
:print "１０万本、みごと！！"
 2050 locate 35,17:color 6
 2060 if go>hi then hi=go:print "ハイスコアです。" else print using"ハイスコア、
###000本です";hi
 2070 color 3:m_play(3)
 2080 endfunc
 2090 /*  ｔｒｙ　ａｇａｉｎ　？
 2100 func mou()
 2110 ch=0
 2120 locate 35,19:print "もう一度やりますか？"
 2130 locate 35,21:print "（ＹＥＳ=左/ＮＯ=右）"
 2140 while ch=0
 2150 msstat(dx,dy,ml,mr)
 2160 if mr<0 then end
 2170 if ml<0 then ch=1
 2180 endwhile
 2190 endfunc
 2200 /*  音楽
 2210 func music()
 2220 m_init()
 2230 for i=1 to 8:m_alloc(i,1000):m_assign(i,i):next
 2240 m_trk(1,"@65O2c16O7f")
 2250 m_trk(2,"@51L16O1E8GEDC")
 2260 m_trk(3,"@24L4O5C8.C8.DFCDFGD2RAA<C>F2GG<C>F1")
 2270 m_trk(4,"@24L8O5D16.D16D16.DGFGD16.GFD16C16D16C16>A+G2<")
 2280 endfunc
```

評…アルバイトがんばって！(つぐ美)

by 野沢プロト

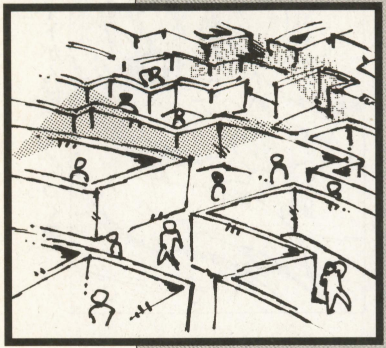


評…トーンも慣れるとおもしろいぞ(影)

by ねこおんな

★みなさんのマイブームはなんですか？(熊本県八代市・**鶴田　実17歳**)……【**影**：こないだのこともあるんで，やっぱりディアブロかな？
編：いま，忙しい時期なんで(97年12月)仕事です。しかたなく。…影さん！遊んでないで原稿やってくださいよ!!〆切早いんですよ！】

FX-890P/Z-1/Z-1GR用



ポケコン・ユーザー必携!!

マシン語プログラム 3D-MAZE

深沢　昌広(18歳)

無性に3Dの迷路ゲームがやりたくなったので，手元にあったポケコンで開発しました。これで，いつでもどこでも迷路に潜り込めます。

入力方法

プログラムはマシン語(2000H～26EEH)で組まれています。BASICかCALモードで，

CLEAR 1024,&HABA,6144

と入力して，マシン語エリアを確保します。次にプログラム・リストを入力します。

これはBASICプログラムですから，普通に入力してください。実行すると，マシン語プログラムが書き込まれますが，入力ミスがあると途中でストップしてしまいます。その時は誤りを修正して，再実行してください。

書き込みが終わったら，フロッピーディスクにバイナリでセーブしておくと，次からの読み込みに便利です。

遊びかた

RPGなどでたまに見る3Dワイヤー・フレームのゲームです。

DEFSEG=0

CALL &H2000

で起動すると，タイトルが表示されます。タイトルではゲームのレベルを設定できます。レベルが大きいほど，迷路が広くなります。[4]，[6]で設定して[RET]で決定します。

ゲームの最初にはマップが表示されます。これは迷路を上から見た図(上が北)です。いったん歩き出すと，マップは途中で参照できません。しっかり暗記してください。また。ゴールもここには表示されませんが，目安として，右下のほうにあります。

当然迷路は毎回ランダムに制作されますので，飽きるまで遊べます。

スタート地点はマップの左上です。移動はテンキーで行ないます。[8]で前進し，[6]で右に90度回転，[4]で左に90度回転，[2]でそのままの向きで，後退します。

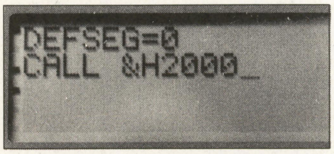
ゴール地点には，床に線が引いてあります。ゴールを目指してひたすらさまよってください。画面には，今，自分が向いている方向が表示されます(東＝E，西＝W，南＝S，北＝N)。スタートしたときは東を向いています。

プログラムについて

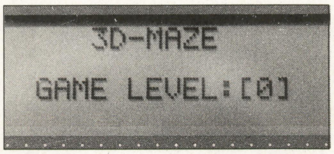
ちょっとした暇つぶしに最適なゲームだと思います。そんな意味ではポケコン・ゲームの王道をいっていると思います。このゲームに，他にもいろいろな要素をつけ加えたりもしたのですが，純粋に迷路を楽しみたい私としては，今の形に落ち着きました。

迷路を作るアルゴリズムですが，いわゆる穴掘りタイプではなくて，ある部分はあらかじめ壁を埋めておいて，閉じ込めをしないように注意してさらに壁を置いていきます。

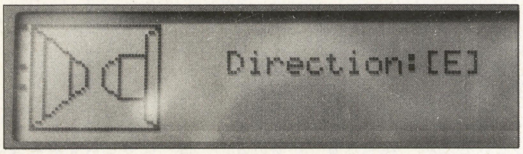
3D表示部分ですが，BASICで組むととんでもなく遅いので，マシン語でオリジナルのグラフィック・サブルーチンを使って高速化しました。アルゴリズムとしては，「画面の両端から，壁があれば横向きの等脚台形，なければ長方形を書き，正面に壁があれば，正面に長方形を書く」という単純作業を繰り返すだけです。



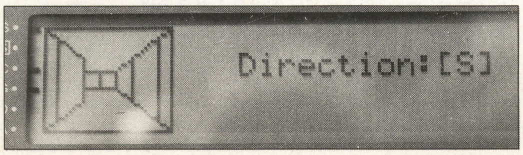
▲《写真1》ゲームをはじめるときに入力する



▲《写真2》レベルは自由に選べる



◀《写真3》東に向かっているようす



▶《写真4》南に向かっているようす

一言

ありがたくも自分のプログラムが採用していただける見込みがあるのですから，初心者でも上級者でも自分の持つすべてのテクニックを駆使してプログラムを組みましょう。そうしないと，読者の皆さんに失礼ですから。

★参考にしたもの

工学社：「FX-890P/Z-1活用研究」

・アセンブラのソースリストはベーマガのホームページに載せました。べんきょうしてみてください（編集部）。

★ズバリ，影さんおすすめのラーメン屋さんは？(神奈川県横浜市・**みるきぃぷりん☆24歳**)……【**影**：う～ん，そうだな。味○のキムチラーメンとか好きだなぁ。ここチェーン店なんだけど，おいしいのは本店限定なので注意。とか言ってたら食べたくなってきた。…行こ。】

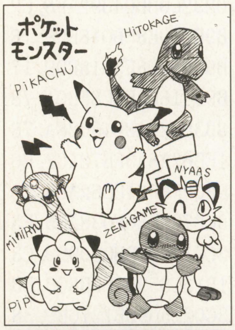
『マシン語プログラム3D-MAZE』のプログラム・リスト

```
90 '3D-MAZE ｲﾝｽﾄｰﾗ
100 CLS:CLEAR:L=1000:FOR I=&H2000 TO &H26EE STEP 8
110 READ A$:C=0:LOCATE 0,0:PRINT "LINE:";STR$(L)
120 FOR J=0 TO 7
130 P$=MID$(A$,J*2+1,2):IF P$="##" THEN 150
140 P=VAL("&H"+P$):POKE I+J,P:C=C+P*(J+1)
150 NEXT:READ A$:IF VAL("&H"+A$)-(C AND 255) THEN PRINT "ERROR IN ";L:END
160 L=L+10:NEXT
170 PRINT "COMPLETED END!":END
1000 DATA FC33C08ED88EC0A2,B6
1010 DATA B12AB410CD41B40F,4C
1020 DATA BB0C00CD41B420BF,5C
1030 DATA AE26CD41B40FBB09,A8
1040 DATA 02CD41B420BFB626,73
1050 DATA CD41B40FBB1502CD,42
1060 DATA 41B4018A16B12A80,8E
1070 DATA C230CD41B404CD41,CC
1080 DATA 80FA34750B803EB1,55
1090 DATA 2A007404FE0EB12A,07
1100 DATA 80FA36750B803EB1,5B
1110 DATA 2A097404FE06B12A,E9
1120 DATA 80FA0D75C5A0B12A,2F
1130 DATA D0E0040CA2EF26B4,3A
1140 DATA 10CD4133C0BFF026,33
1150 DATA B9C103F3AAA0EF26,DB
1160 DATA FEC0B300B700E8EC,E2
1170 DATA 05C605018A3EEF26,83
1180 DATA E8E205C60501FEC3,FC
1190 DATA 3AD875E8B701B300,67
1200 DATA E8D205C605018A1E,88
1210 DATA EF26E8C805C60501,FB
1220 DATA FEC73A3EEF2675E6,24
1230 DATA B702B302E8B605C6,FB
1240 DATA 0501E8C80580E203,3E
1250 DATA 80FB02740580FA03,53
1260 DATA 74F0D0E232F6BFD7,FB
1270 DATA 2603FA8B055302D8,1F
1280 DATA 02FCE89005C60501,DA
1290 DATA 5B80C3023A1EEF26,3B
1300 DATA 72CA33C9E8960580,F2
1310 DATA E2038ACAE2FE80C7,C4
1320 DATA 023A3EEF2672B38A,8B
1330 DATA 1EEF26E87F0580E2,37
1340 DATA 01D0E2FEC22ADA8A,4B
1350 DATA 3EEF26E86F0580E2,07
1360 DATA 01D0E2FEC22AFAE8,1B
1370 DATA 4B05C60502A0EF26,3E
1380 DATA FEC0B1C02A0EEF26,70
1390 DATA D0E9B5202A2EEF26,E0
1400 DATA D0EDB700B300E82C,06
1410 DATA 058A1580FA017509,BB
1420 DATA 5302D902FDE83A03,F9
1430 DATA 5BFEC33AD875E7FE,BF
1440 DATA C73AF875DFB404CD,0E
1450 DATA 41C606B42A01C606,21
1460 DATA B52A01C606B82A01,C0
1470 DATA C606B92A00B410CD,B5
1480 DATA 41B40FBB0A01CD41,9D
1490 DATA B420BFC526CD41B4,38
1500 DATA 0FBB1501CD41B401,43
1510 DATA 8A1EB82A32FF8A97,08
1520 DATA D326CD4133DBB927,F2
1530 DATA 1FE8C2038A16B82A,CF
1540 DATA C0E20232F6BFDF26,E3
1550 DATA 03FA893EB22A8B05,F5
1560 DATA 8A1EB42A8A3EB52A,F3
1570 DATA 02D802FCE8A604B0,B0
1580 DATA 02803D01740232C0,6B
1590 DATA BB26032AF8B92303,F3
1600 DATA E8F0028BD9B9231C,62
1610 DATA E8E8028BD9B9261C,67
1620 DATA 02E8E8DE028B3EB2,90
1630 DATA 2A8B058A1EB42A8A,BB
1640 DATA 3EB52A2AD82AFCE8,26
1650 DATA 6B04B002803D0174,20
1660 DATA 0232C0BB01032AF8,8F
1670 DATA B90403E8B5028BD9,94
1680 DATA B9041CE8AD028BD9,B7
1690 DATA B9011C02E8E8A302,94
1700 DATA 8B3EB22A8B45028A,78
1710 DATA 1EB42A8A3EB52A02,D6
1720 DATA D802FC881EB62A88,30
1730 DATA 3EB72AE827048A05,93
1740 DATA 3C01750CBB0403B9,69
1750 DATA 231CE81103E97001,F4
1760 DATA 3C02750EBB0F1CB9,64
1770 DATA 181CE86602C606B9,40
1780 DATA 2A018B3EB22A8B05,30
1790 DATA 8A1EB62A8A3EB72A,07
1800 DATA 02D802FCE8EE03B0,59
1810 DATA 06803D01740232C0,6F
1820 DATA BB23092AF8B91B09,F7
1830 DATA E838028BD9B91B16,8A
1840 DATA E830028BD9B92316,B2
1850 DATA 02E8E826028B3EB2,B0
1860 DATA 2A8B058A1EB62A8A,C7
1870 DATA 3EB72A2AD82AFCE8,2A
1880 DATA B303B006803D0174,76
1890 DATA 0232C0BB04092AF8,C2
1900 DATA B90C09E8FD018BD9,18
1910 DATA B90C16E8F5018BD9,17
1920 DATA B9041602E8E8EB01,78
1930 DATA 8B3EB22A8B45028A,78
1940 DATA 1EB62A8A3EB72A02,E6
1950 DATA D802FC881EB62A88,30
1960 DATA 3EB72AE86F038A05,F5
1970 DATA 3C01750CBB0C09B9,C3
1980 DATA 1B16E85902E9B800,EB
1990 DATA 3C027509BB1216B9,38
2000 DATA 1516E8AE018B3EB2,3A
2010 DATA 2A8B058A1EB62A8A,C7
2020 DATA 3EB72A02D802FCE8,9A
2030 DATA 3B03B004803D0174,F6
2040 DATA 0232C0BB1B0D2AF8,4D
2050 DATA B9160DE885018BD9,E0
2060 DATA B91612E87D018BD9,C7
2070 DATA B91B1202E8E87301,52
2080 DATA 8B3EB22A8B058A1E,50
2090 DATA B62A8A3EB72A2AD8,15
```

```
2100 DATA 2AFCE80003B00480, 25
2110 DATA 3D01740232C0BB0C, 9A
2120 DATA 0D2AF8B9110DE84A, 78
2130 DATA 018BD9B91112E842, AF
2140 DATA 018BD9B90C1202E8, 7C
2150 DATA E838018B3EB22A8B, 67
2160 DATA 45028A1EB62A8A3E, 9F
2170 DATA B72A02D802FCE8C4, DB
2180 DATA 028A053C01750CBB, 04
2190 DATA 110DB91612E8AE01, 42
2200 DATA EB0E903C027509BB, 86
2210 DATA 1312B91412E80301, 99
2220 DATA 803EB92A017503E9, EF
2230 DATA 8B00B41FCD41B41D, 7E
2240 DATA CD4180FA3275268A, C9
2250 DATA 1EB42A8A3EB52A8B, 1E
2260 DATA 3EB22A8B45022AD8, 97
2270 DATA 2AFCE87802803D00, 6F
2280 DATA 750B881EB42A883E, C3
2290 DATA B52AE970FD80FA34, EB
2300 DATA 750FA0B82AFEC879, 59
2310 DATA 02B003A2B82AE95C, C6
2320 DATA FD80FA367511A0B8, 92
2330 DATA 2AFEC03C047502B0, B6
2340 DATA 00A2B82AE946FD80, 30
2350 DATA FA3875268A1EB42A, 03
2360 DATA 8A3EB52A8B3EB22A, 26
2370 DATA 8B450202D802FCE8, 8B
2380 DATA 2302803D00750B88, E6
2390 DATA 1EB42A883EB52AE9, 06
2400 DATA 1BFDE975FFB88000, 6F
2410 DATA E8130080E40274F5, 62
2420 DATA B88000E8080080E4, 20
2430 DATA 0275F5E98CFBBA00, 23
2440 DATA 02EFE80500BA0202, 26
2450 DATA EDC351B90900E2FE, 95
2460 DATA 59C36006B800A08E, 7F
2470 DATA C033FFE8BD01B021, 52
```

```
2480 DATA AA8AC3AAB022AA8A, E1
2490 DATA C7AAB020AA268A25, CF
2500 DATA B020D2E8535B535B, E4
2510 DATA 268A250AE04FB021, E3
2520 DATA AA8AC3AAB022AA8A, E1
2530 DATA C7AAB020AA8AC4AA, E5
2540 DATA 0761C3608AE12AE3, C8
2550 DATA 3AD972048AE32AE1, 84
2560 DATA FEC48AC52AC73AFD, 32
2570 DATA 72048AC72AC5FEC0, 96
2580 DATA 3AE0763D3AD97202, B6
2590 DATA 87D98AF0E83E0186, CA
2600 DATA C48BF881E7FF0086, 73
2610 DATA C48AE6D0EC518BCB, 71
2620 DATA 03CFFEC92AE07304, 16
2630 DATA FEC102E6E893008A, 68
2640 DATA D9FEC3593AFD7444, DE
2650 DATA FECF730380C702EB, 91
2660 DATA DC3AFD720287D986, 62
2670 DATA E08AF0E8FF008BF8, EC
2680 DATA 81E700FF8AE6D0EC, 71
2690 DATA 518BCB03CFFECD2A, BE
2700 DATA E07304FEC502E6E8, 39
2710 DATA 4A008AFDFEC7593A, BB
2720 DATA D97409FECB730380, 92
2730 DATA C302EBDC61C35351, 3C
2740 DATA 3AD9742D720286D9, B4
2750 DATA 3AFD7425720286FD, FC
2760 DATA FEC7FECD3AFD770A, 5B
2770 DATA E8190086D9E81400, 6B
2780 DATA 86D9FECFFEC5E819, 22
2790 DATA 003AFD74048AFDEB, CE
2800 DATA F5595BC353E8EAFE, 29
2810 DATA 3AFD7404FEC7EBF5, 55
2820 DATA 5BC36006B800A08E, 81
2830 DATA C033FF5351B63F8A, 51
2840 DATA E3B006E87700F6DC, E2
2850 DATA 8AEC518AC8D2EE59, 9B
```

```
2860 DATA 8AE1B006E866008A, B0
2870 DATA C802EC22ED750FFE, D0
2880 DATA C5EB4A90B63F80ED, A9
2890 DATA 017303EB4B905351, 40
2900 DATA E8680059B021AA8A, 48
2910 DATA C3AAB022AA8AC7AA, FE
2920 DATA B020AA268A25535B, 33
2930 DATA 535B268A250AF44F, BC
2940 DATA B021AA8AC3AAB022, C3
2950 DATA AA8AC7AAB020AA8A, E1
2960 DATA C6AA5B80C30680FD, 86
2970 DATA 0175B9B63FF6D980, DC
2980 DATA C105D2EED2E6EBAE, 54
2990 DATA 595B0761C3535133, 38
3000 DATA DB8ADCB90800D1E3, 5E
3010 DATA 8AE72AE07204FEC3, B2
3020 DATA 8AFCE2F28AE38AC7, F2
3030 DATA 595BC380FB607203, B5
3040 DATA 80C7208AE3B006E8, 8F
3050 DATA D3FF8AC880E40F80, D0
3060 DATA C4068ADCC35053BF, CA
3070 DATA F0268AC78A26EF26, 45
3080 DATA FEC4F6E432FF03C3, 19
3090 DATA 03F85B58C3505351, E0
3100 DATA B9DB128AFD8AD9D1, 71
3110 DATA E303CB8AD102D58A, B6
3120 DATA EA83C138890E9126, 3B
3130 DATA 8AD5595B58C33344, 7A
3140 DATA 2D4D415A45004741, 44
3150 DATA 4D45204C4556454C, 07
3160 DATA 3A5B205D00446972, CB
3170 DATA 656374696F6E3A5B, 58
3180 DATA 205D004E45535700, BE
3190 DATA 0100FF0100FF0001, 04
3200 DATA 0000FF00010100FF, 00
3210 DATA 00000100FFFF00==, F8
```



評…やっぱりピカチュウよね～♥(つぐ美)
by あるむ

評…ロダの実って食べるとおいしいのかな?(影)
by ジョージ

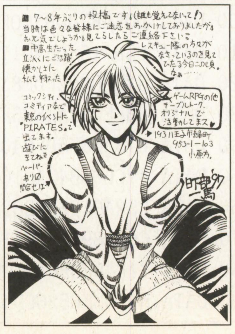
評…サッカー好きなのかな?(編)
by 鈴木静子

評…気持ちわかるんじゃがのう(D:D)
by むぅ

評…チーム全員送ってくれてありがとう(つぐ美)
by 渡瀬右京

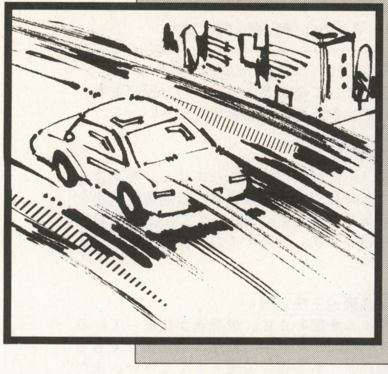
評…お金…いくらあっても足りヌ(影)
by ZAXたに

評…頭に血がのぼる、よね?(編)
by 極悪魔人みどひ



評…こんな所でごめんっ、読める(つぐ美)
by 高野みお

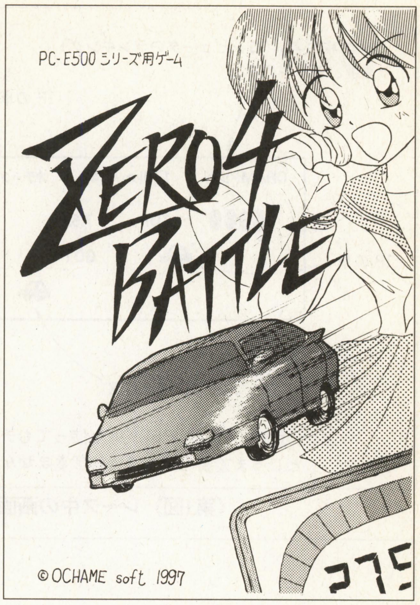
★BMを読む合間に受験勉強，もとい受験勉強の合間にBMを読む今日この頃。(埼玉県入間市・名前未定18歳)……【編：勉強のほうもがんばってくださいね(苦笑)。影：息抜きの合間に人生をおくってるって誰の言葉だっけ？私にピッタリだ！編：……。影：そう思わない？】



ポケコンでゼロヨン。君は何位まで行けるかな

ZERO4 BATTLE（ゼロヨンバトル）

御茶目菜子（27歳）



「ゼロヨン」……それは0〜400mを車でいかに速く走るかという競技である。あなたは，このゼロヨンの魅力に取りつかれ，チャンピオンを目指して頑張るのだった。

はじめに

このゲームはPSS（ポケコンソフトウェア統一規格）準拠のプログラムです。ランキングの記録用として，ラムファイルEの容量が512バイト以上必要なので，確保しておいてください。プログラム中の促音「ー」はすべてマイナス「−」にしてください。プログラムを入力したら「RUN＊AREA⏎」としてグラフィック用データエリアを確保，「RUN＊INIT⏎」としてランキング・ファイルを初期化，「RUN＊SET⏎」としてグラフィック・データを作成します。

遊びかた

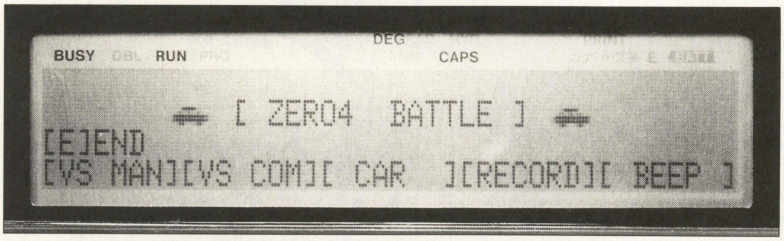
RUNをする（「G.⏎」でクイック・スタートができます。前回の続きをする場合などに利用してください）とタイトル画面になり，PFキーでモード選択ができます。

VS MAN 2人対戦（またはタイム・アタック）を選択します。

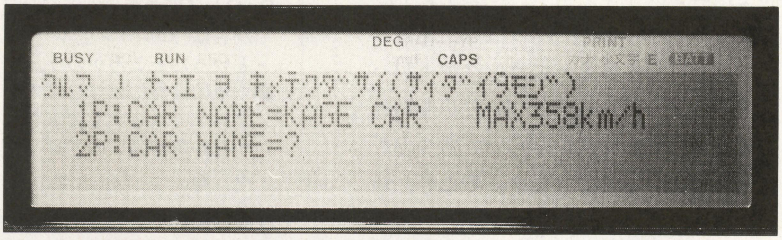
VS COM コンピュータとの対戦を選択します。

CAR マイカーを作成します。

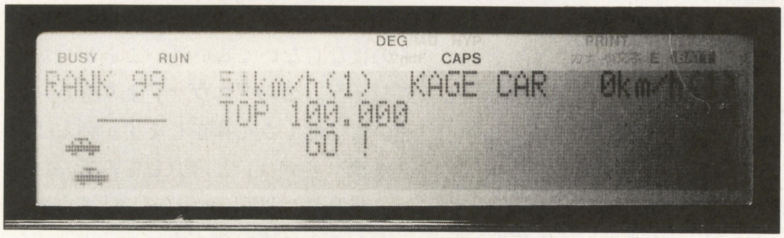
RECORD ランキングの表示を行ないます。



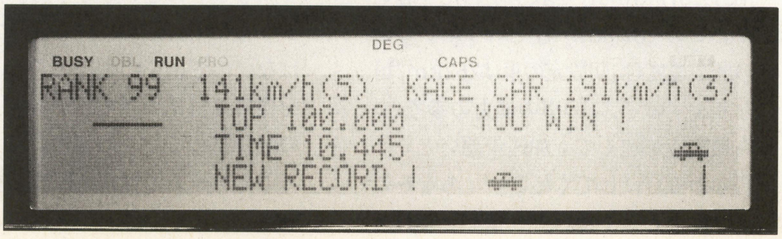
◀《写真1》タイトル。PFキーで各モードを選びます



▶《写真2》名前は「KAGE CAR」最高速度はなかなか高いなぁ



◀《写真3》GO!! ちょっと出遅れたぞ

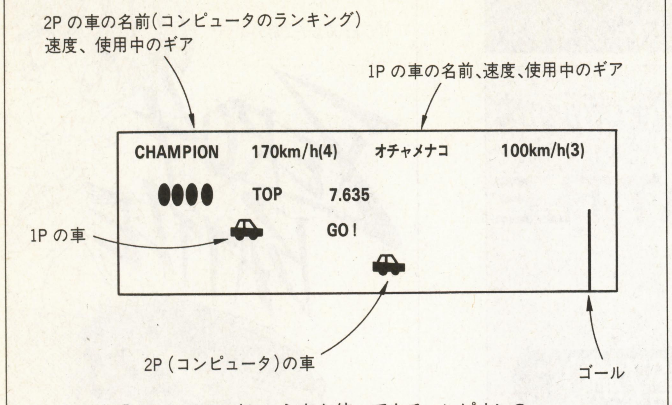


▶《写真4》10秒台が出たぞ。なかなか速い車かもしれない

《第1表》主な変数表

A	1Pが押したキー
B	2Pが押したキー
C	1Pが使用中のギア
D	2Pが使用中のギア
E	1Pの速度
F	2Pの速度
G	1Pの減速処理用
H	2Pの減速処理用
L,LV	コンピュータのレベル
M	車の名前の文字数
O	効果音の有無
P,Q,R	ランキング並べ替え／車の加速処理に使用
S	勝者の最終速度
T	タイム
V	勝者の最終座標
W	勝ったプレイヤー（1P=0/2P=-1）
X	1Pの座標
Y	2Pの座標
Z	2人対戦=0/コンピュータ戦=1
O$	音階データ
A( )	車の各ギアにおける加速度
S( )	車の各ギアにおける最高速度
N$( )	車の名前

★マイホームページ制作状況！現在全体の30%が完成してます。まだまだ先が長いですが，BM片手に頑張りますぞ〜!!（宮城県仙台市・千葉雄太19歳）……【つぐ美：途中経過をわざわざありがとう。編：約3分の1が完成ですか，残りもがんばってください！完成は，春かな？】



(注)「オチャメナコ」という車を使ってもチャンピオンのところまで勝ち進むことはできません‥(笑)

《第1図》レース中の画面の見かた

	1P	2P
アクセル	[1] または [SPACE]	[Q]
ギアチェンジ	[5]	[Z]

(注) レース中は[BREAK]は使用できません。

《第2図》レース中使用するキー

PC-E500用ゲーム　**ゼロヨンバトル**
全国大会　参加者募集中

この度、おちゃめソフトから発売（といっても本当に売っているわけではない）しました「ゼロヨンバトル」で、完成を記念しまして全国大会をしたいと思います。上位入賞者には豪華粗品を進呈しますので奮ってご参加ください。

競技Ａ（無差別級最速王決定戦）
ひたすら速いタイムを競います。車に制限は特にありません。最高速４５０km/h以上のモンスターカーでもＯＫです。車の名前、最高速度（車を作成するときに出てきます）、最高タイムを書いて送ってください。おそらく、優勝争いは７秒台になると思います。最高タイム８秒以上の人も遠慮なくどんどん送ってください。

競技Ｂ（３００km/h以下級最速王決定戦）
最高速３００km/h以下の車でタイムを競います。最高速が決まっているぶんだけ参加しやすいと思います。なお、ターボの使用は禁止させてもらいます。車の名前、最高速度、最高タイムを書いて送ってください。まだ、データがほとんど無いため優勝タイムは未知数です。

競技Ｃ（これはすごいで賞決定戦）
とりあえず、なんでもすごいことならＯＫです。例えば、初期設定の車で○○秒だしたとか、最高速度がめっちゃ速い（または遅い）車ができてしまったとか、ギアチェンジを全くしないで○○秒だしたとか、その他、このゲームに関することなら何でもアリです。車の名前、最高速度、最高タイム、どの辺がすごいのかをを書いて送ってください。私がこれはすごいと思った人には豪華粗品をさしあげます。

以上、３競技を募集します。競技種目、記録（各競技内容参照）と住所、氏名、ペンネーム（あれば）を書いて下記の住所へお願いします。なお、上位入賞者は「おちゃめ通信」紙上にて発表します。
募集の締め切りは９８年１月末です。皆さんのご参加お待ちしています。

〒747　山口県防府市古祖原２１－１－５０４　河崎浩二

[BEEP] 効果音のON/OFFが選択できます。

[PF1] または [PF2] でゲーム開始です。最初はタイム・アタック用のモードの [PF1] を選ぶとよいでしょう。すると，画面左にシグナルが点灯しはじめますが，四つ目が点灯して「GO!」と表示されたらスタートになります。「GO!」と表示される前にキーを押すとフライングになるので注意してください。ゲーム中の画面の見かたは**第1図**を見てください。ゲームの操作はシンプルでアクセルで加速し，ギアチェンジ（ギアチェンジのときはアクセルを離してください）するだけです。使用するキーは**第2図**を見てください。このゲームのポイントはギアチェンジのタイミングにあります。このタイミングで大きくタイムが変わるのです。ちなみに⏎でリプレイ，[MENU] でタイトル画面に戻ります。ゲームを終了するときはタイトル画面で [E] を押してください。[BREAK] したときは「GOTO＊END ⏎」とすればOKです。

ある程度慣れたら対コンピュータ戦をしてみましょう。これは，ランク99位の敵から順に戦っていき，チャンピオンに勝てばエンディング（?）になります。ただし，負ける（フライングを2回連続しても負けになる）と一つランクが下がってしまいます。ここで気づいたかも知れませんが，ランク90位くらいで勝つのがほぼ不可能になってきます。そこで，新たに車を作ることにします。

タイトル画面で [CAR] を選択してください。車の名前を入力することになりますが，実は，この名前によって車の能力値（最高速が速いとか，加速がよいなど）が決まってくるのです。とりあえず「エヴァ」と入力してみてください。すると，「MAX370km/h」と表示されたと思います。この「370km/h」というのがこの車の最高速度（初期設定の車は262km/h）になりますので，この車の能力の参考（いくら最高速が速くても加速が悪いという場合もある）にしてください。ちなみに名前を変更したくないときは⏎を空打ちすればOKです。実際にこの車「エヴァ」を使ってみると，初期設定の車とは比べものにならないくらい速いことが分かるでしょう。この「エヴァ」よりもさらに速い車はたくさん存在します。例えば。「オチャメナコ」と入力してみてください。最高速は396km/hとなり「エヴァ」よりもさらに速いのですね。使用しているうちに車自体がパワーアップすることはないので，このようにどんどん速い車を作って（見つけて）いって上のランクの敵に勝っていくのです。

このゲームではADAM（自動データ作成機能）という独自の方法による車の作

CHECKER FLAG

Dr.D：名前で車の性能が決定される。別名は「ゼロヨン型ネームバトラー」といったところかのう。
編：車の性能だけでなくてシフトアップのテクニックも要求されます。なかなか奥が深いのでぜひプレイしてみてね。

★FDドライブの調子がおかしい。3回に1回はエラーを起こす。なんででしょう，影さん。（岡山市・**遠藤　健17歳**）……【**影**：ん～？なんででしょう。**編**：影さん，こんどはなんですか？いいかげんにしてくださいよ，この忙しいときに。**影**：だから，私はなにもしてないぞ！】

成をしています。これにより，データを逆算して強い車を作るというインチキは通用しません。さらに，個性豊かな車を作成することが可能になっています。車によって得意なギアや苦手なギアが違いますので，それを有効に生かすようなギアチェンジが必要になって来るのです。これが分かるようになればこのゲームの楽しさが分かると思います。

ランキング表示についてですが，これは，速い車ベスト10です。最高タイム，最高速度，対コンピュータ戦で勝った最高ランクが表示されます。

テクニックについて

このゲームでは毎度のことながらBASICの限界の速度を実現しています。今回はPRINT文でドット単位にキャラクタを動かして車を表示しています。この方法を詳しく知りたい人は，私が書いた「BASICを255％活用する方法」(ポケコンジャーナル96年5月号掲載)を見てください。実は，OPASを使って地面をスクロールさせたほうが処理速度が速くなるのですが，どちらが勝っているかが把握しにくいため，車のほうを動かすことにしました。

それから，タイム表示についてですが，これは1000分の1秒の単位まで(ゲームの中の時間で）正確に求めています。どうやっているかというと，ゴールした後の速度や移動距離を元にしてゴールの瞬間のタイムを逆算しているのです。現時点での私の最高タイムは7秒635です。これを超えたらOFで教えてください。皆さんの健闘を期待しています。

最後にこのゲームにハマってくれて1万分の1秒単位（テストプレイの段階は1万分の1秒単位で表示していたのだ）でのタイム短縮に頑張ってくれた村上君（この人もすっかり有名人ですね）に感謝しています。

★参考文献

- ポケコンジャーナル96年5月号「BASICを255％活用する方法」御茶目菜子
- ポケコンジャーナル94年9月号「スーパー100m走VS」御茶目菜子
- ベーマガ97年9月号「ピーチバレー」御茶目菜子

『ZERO4 BATTLE』のプログラム・リスト

```
1:' ********************
2:' ZERO4BATTLE
3:'  OCHAMENAKO97/11/10
4:' ********************
5:'
10:' ﾀｲﾄﾙ&ｼｮｷｾｯﾃｲ
20:GOSUB *C:LOCATE 26,&3
   :PRINT "Wait a minute
   ":GOSUB *DIM:N$=" ",L
   =&1,LV=L,O=L,M=L:FOR
   P=&TO &1:GOSUB 510:NE
   XT
30:OPEN "E:ZERO4.DAT"FOR
    INPUT AS #2:INPUT #2
   ,T$(*),T(*),R(*),M(*)
   ,PL:CLOSE :FOR I=&1TO
    &4:C$=CHR$ &EC+C$+CH
   R$ &ED:NEXT
40:FOR I=&TO &5:C$(I)="
   "+CHR$ (128+I*3)+CHR$
    (129+I*3)+CHR$ (130+
   I*3):NEXT
50:* POKE &BFC8A,&94,&FB
   ,&B:OPEN "SCRN:"FOR O
   UTPUT AS #1:USING "##
   #"
60:CLS :P=&:LOCATE ,2:PR
   INT "[E]END":PRINT "[
   VS MAN][VS COM][ CAR
    ][RECORD][ BEEP ]":F
   OR I=&TO &1F:FOR J=&T
   O &5:LOCATE P,1:PRINT
    C$(J);" [ ZERO4  BAT
   TLE ]";C$(J)
70:K=ASC INKEY$ :ON K-&F
   0 GOTO 110,110,*NM,*R
   EC:IF K=&F5 LOCATE 32
   ,&2:O=&1-O:PAUSE "BEE
   P ";MID$ ("OFFON",O*&
   3+&1,3):GOTO 60
80:GOSUB *RS:IF K=69THEN
    *END
90:NEXT :P=P-(I<6)-(I>22
   ):NEXT :GOTO 60
100:' ﾚｰｽｶｲｼ ｼﾞｭﾝﾋﾞ
110:Z=K-241,M$="TdT@":GO
    SUB *BGM
120:E=&,F=E,X=E,Y=E,FL=E
130:POKE &FB,&E3:IF ASC
    INKEY$ =9THEN 60
140:KEY &,"PO.&FB,&E3"+C
    HR$ &D:POKE &FB,&FA
150:U=T(E):IF Z=&1IF L<1
    00LET N$="RANK"+STR$
     (100-L)ELSE N$="CHA
    MPION"ELSE IF N$<>N$
    (&1)LET P=&1,N$=N$(P
    ),M=LEN N$:GOSUB 510
160:CLS :PRINT USING "&&
    &&&&&&&  0km/h( )  &
    &&&&&&&&  0km/h( )";
    N$;N$(E):LOCATE 10:P
    RINT USING "TOP ###.
    ###";U:PRINT C$(E):P
    RINT C$(E):LINE (228
    ,16)-(228,31)
170:IF Z=&1LET S(&1,E)=L
    /3+60:FOR I=&1TO &5:
    A(1,I)=RCP ((9-L/28)
    *I^1.35),S(1,I)=S(1,
    I-1)+(L/4+40):NEXT :
    R=L/200+0.5
180:C=E,D=E:GOSUB 440:GO
    SUB 450:FOR I=&1TO &
    4:G(I)=(S(1,I)*A(1,I
    )-S(1,I+1)*A(1,I+1))
    /(A(1,I)-A(1,I+1))*(
    2+RND E)/2.5:NEXT
190:FOR I=&1TO &4:LOCATE
     &3,&1:PRINT MID$ (C
    $,&5-I,&4):BEEP 0,99
    +(I=&4)*60,30-(I=&4)
    *200
200:FOR J=&TO -(I<&4)*30
    :LOCATE &F:POKE &F0,
    &E7:IF PEEK &F2 LET
    M$="Td^o":GOSUB *BGM
    :PAUSE "ﾌﾗｲﾝｸﾞ !!":O
    N FL GOSUB *LS:FL=1-
    FL:GOTO 130ELSE NEXT
     :NEXT :PRINT "GO !"
    :IF Z THEN 250
210:' ﾒｲﾝﾙｰﾁﾝ
220:FOR T=0.15TO 99STEP
    0.15
230:POKE 240,3:B=PEEK 24
    2:IF B-2LET F=F-F*H:
    IF B-32THEN ELSE GOS
    UB 450ELSE F=F+(N-F)
    *Q
240:GOTO 270
250:FOR T=0.15TO 99STEP
    0.15
260:IF D<5AND F>G(D)LET
    F=F-F*H:IF R>RND 0GO
    SUB 450ELSE ELSE F=F
    +(N-F)*Q
270:POKE 240,228:A=PEEK
    242:IF A-64LET E=E-E
    *G:IF A-32THEN ELSE
    GOSUB 440ELSE E=E+(M
    -E)*P
280:LOCATE 9,0:PRINT F:L
    OCATE 30,0:PRINT E
290:X=X+E*0.003646:LOCAT
    E X,2:PRINT #1,C$((X
    -INT X)*6)
300:Y=Y+F*0.003646:LOCAT
    E Y:PRINT #1,C$((Y-I
    NT Y)*6)
310:IF X<35IF Y<35NEXT :
```


★安価でゲームが入手できる「ニンテンドウパワー」に期待。成功する鍵は小遣いの少ない小学生ユーザーか？(山口市・**命かけます授業中の兄22歳**)……**【編：あの弟切草もかなり安く入手できますよね。影：ごんげ～！編：…持ってなかったんで買いに行こうかな。】**

```
    LOCATE &F,&2:PRINT "
    TIME OVER":POKE &FB,
    &E3:GOTO 410
320:' ｺﾞｰﾙｼｮﾘ
330:POKE &FB,&E3:W=X>Y,V
    =EVAL CHR$ (89+W),S=
    EVAL CHR$ (70+W):IF
    W+Z=&1LET M$="}i}iT^
    io}"ELSE M$="K^CT@@@
    "
340:GOSUB *BGM:LOCATE 25
    ,1:IF X-Y IF Z=&PRIN
    T W+2;"P WIN !":GOTO
     360
350:PRINT MID$ ("YOUCOM"
    ,W*3+4,3);" WIN !":I
    F W=&GOSUB *LS ELSE
    IF L=99LET LV=105ELS
    E K=INT (X-Y)+1:IF L
    V=105THEN CP=1ELSE L
    V=L+K:IF LV>99LET LV
    =99
360:T=T-INT ((V-35)/S*41
    141)/1000:LOCATE 10,
    2:PRINT USING "TIME#
    ##.###";T
370:IF Z+W=&1THEN 410
380:GOSUB *NR:LOCATE &A:
    IF R<10LET M$="9393@
    @@":GOSUB *BGM:PRINT
     MID$ ("BESTNEW",5+(
    R>0)*4,4);" RECORD !
    ":GOSUB *SAVE ELSE I
    F Q<10PRINT USING "B
    EST###.###";T(Q)
390:IF Z IF Q<10AND R(Q)
    <L LET R(Q)=L:GOSUB
    *SAVE ELSE IF Q=10LE
    T R(R)=L:IF R<10GOSU
    B *SAVE
400:IF CP=&1GOSUB *CHP
410:L=LV,PL=PL+&1
420:K=ASC INKEY$ :GOSUB
    *RS:IF K=13THEN 120E
    LSE IF K=9THEN 60ELS
    E 420
430:' ｷﾞｱﾁｪﾝｼﾞ ｼｮﾘ
440:C=C-(C<5),G=0.2/SQU
    C,P=A(0,C),M=S(0,C):
    LOCATE 38,0:PRINT US
    ING "#";C:RETURN
450:D=D-(D<5),H=0.2/SQU
    D,Q=A(1,D),N=S(1,D):
    LOCATE 17,0:PRINT US
    ING "#";D:RETURN
460:' ｸﾙﾏ ｻｸｾｲ ﾙｰﾁﾝ
470:*NM CLS :PRINT "ｸﾙﾏ
    ﾉ ﾅﾏｴ ｦ ｷﾒﾃｸﾀﾞｻｲ(ｻｲﾀ
    ﾞｲ9ﾓｼﾞ)":FOR P=&TO &
    1
480:N$="":LOCATE ,P+&1:P
    RINT P+&1;"P:CAR NAM
    E=              ":LOCATE
     14,P+&1:INPUT N$:M=
    LEN N$:IF M=0LOCATE
    14,P+&1:PRINT N$(P)E
    LSE IF M<10GOSUB 510
    :LOCATE 25,P+&1:PRIN
    T "MAX";S(P,5);"km/h
    "ELSE 480
490:NEXT :PRINT "    ｺﾚﾃ
    ﾞ ｲｲﾃﾞｽｶ?(Y/N)"
500:K$=INKEY$ :IF K$="Y"
    OR ASC K$=9THEN 60 E
    LSE IF K$="N"THEN *N
    M ELSE 500
510:A=&:FOR I=&1TO M:A=A
    +ASC MID$ (N$,I,1)/I
    :NEXT :A=RND -A:Q=RN
    D (11+M):R=4*RND &:S
    (P,&)=Q*3+30
520:FOR I=&1TO 5:S(P,I)=
    S(P,I-1)+RND &F+RND
    &F+RND &F+Q+20:A(P,I
    )=RCP ((5+R+4*RND &)
    *I^1.35):NEXT :IF RI
    GHT$ (N$,4)="ﾀｰﾎﾞ"LE
    T A(P,1)=A(P,1)*1.5
530:N$(P)=N$:RETURN
540:' ﾗﾝｷﾝｸﾞ ﾋｮｳｼﾞ
550:*REC CLS :IF INKEY$
    THEN *REC
560:PRINT "* FAST CAR BE
    ST 10 *":FOR I=&TO &
    9:PRINT USING "##:&&
    &&&&&&&   MAX###/BEST
    ###.###/RANK###";I+&
    1;T$(I);M(I);T(I);(R
    (I)-100)*(R(I)<100)
570:FOR J=&TO &FF:IF INK
    EY$ <>""THEN 60 ELSE
     NEXT :NEXT :GOTO 56
    0
580:*LS IF Z LET L=L+(L>
    &1)+(L>99)*&5:LV=L:R
    ETURN ELSE RETURN
590:' ﾗﾝｷﾝｸﾞ ﾅﾗﾍﾞｶｴ ｼｮﾘ
600:*NR P=10:R=P:FOR I=&
    9TO &STEP -1:IF T<T(
    I)LET P=I:NEXT
610:Q=10:FOR I=&9TO &STE
    P -1:IF N$(W+1)=T$(I
    )LET Q=I ELSE NEXT
620:S=R(Q):IF P=Q AND P<
    10GOSUB 640ELSE IF P
    <Q FOR I=Q TO R+&1ST
    EP -1:T$(I)=T$(I-1):
    T(I)=T(I-1):R(I)=R(I
    -1):M(I)=M(I-1):NEXT
    :GOSUB 640
630:RETURN
640:T(P)=T,T$(P)=N$(W+&1
    ),R(P)=S,M(P)=S(W+1,
    5),R=P
650:IF Q=10LET R(P)=&:RE
    TURN ELSE RETURN
660:' ｴﾝﾃﾞｨﾝｸﾞ(?)
670:*CHP O$="@GKT^^^":LO
    CATE ,&1:PAUSE :M$="
    ^^^K^^^K"+O$:GOSUB *
    BGM:LOCATE 9:PAUSE "
    ｱﾅﾀﾊ ﾁｬﾝﾋﾟｵﾝ ﾆ ｶｯﾀ !
    ":M$="dddTdddT"+O$:G
    OSUB *BGM:PRINT "PRO
    GRAM:ｵﾁｬﾒﾅｺ/TEST PLA
    Y:ﾑﾗｶﾐｹﾝﾀﾛｳ":LV=&,CP
    =&:RETURN
680:' ｶｸｼｭ ｻﾌﾞﾙｰﾁﾝ
690:*C CLS :LOCATE &F,&1
    :PRINT "OCHAME soft"
    :LINE (85,5)-(158,17
    ),X,BF:RETURN
700:*BGM FOR I=&1TO LEN
    M$:P=ASC MID$ (M$,I,
    1)-25:BEEP 0,P,20000
    /(90+4*P):NEXT :RETU
    RN
710:*END GOSUB *SAVE:P=&
    2000:KEY &,"INIT"+CH
    R$ &22+"SCRN:"+CHR$
    &22+":CLS:PO.P,63"+C
    HR$ &D:POKE P,&3E:EN
    D
720:*RS IF K=10WAIT :GPR
    INT :WAIT &:RETURN E
    LSE RETURN
730:*INIT CLS :GOSUB *DI
    M:FOR I=&TO &A:T(I)=
    100:NEXT :GOSUB *SAV
    E:CLS :END
740:*DIM DIM C$(&5),G(&5
    ),A(&1,&5),S(&1,&5),
    R(&A),T(&A),T$(&A),M
    (&A),N$(&1):RETURN
750:*SAVE LOCATE 23,2:PR
    INT "Now saving !":O
    PEN "E:ZERO4.DAT"FOR
     OUTPUT AS #2:PRINT
    #2,T$(*),T(*),R(*),M
    (*),PL:CLOSE #2:LOCA
    TE 23,2:PRINT "
            ":RETURN
760:*AREA POKE &BFE03,&1
    A,&FD,&B,&,&,&6C:CAL
    L &FFFD8
770:' ｸﾞﾗﾌｨｯｸﾃﾞｰﾀ ｻｸｾｲ
780:*SET GOSUB *C:LOCATE
     &9,&3:PRINT "ﾀﾀﾞｲﾏ
    ﾃﾞｰﾀ ﾉ ｻｸｾｲﾁｭｳ !":E$
    ="000000000000"
790:FOR I=&TO &5:FOR J=&
    TO 17:POKE &BFB94+I*
    18+J,VAL ("&"+MID$ (
    E$+"30307874343C3434
    78703030"+E$,(J-I)*2
    +11,2)):NEXT :NEXT :
    GOTO 20
```


★年末は欲しいゲームがたくさんあって大変だ。(栃木県那須郡・**桑野　寛19歳**)……【**つぐ美**：注目ゲームがけっこう発売されたよね。**影**：かなり買い込んだが,プレイする時間が足りぬ～！ **編**：影さんのようにならないためにも,BMを読んで本命ソフトを見つけよう！】

♬ザ・ゲーム ミュージック プログラム♬

MS-DOS/X68000/Windows3.1以降＋SPICE＋SC55用

Xak Ⅲ
～The voice of Moon～

●高津　勝久（20歳）　©マイクロキャビン

懲(こ)りずに登場

どうも，4度目まして。NAGDRV2の分も含めると6度目になりますけども，NAGDRV2の頃はかなりボツっていたので，縁起が悪いから省きます。話がそれる前に曲の説明をば。

今回の曲は，マイクロキャビンの名作RPG「サーク3」から，「ザ・ヴォイス・オヴ・ムーン」です。かなり古い曲なので，ご存じない方もいらっしゃるかもしれませんね。筆者もどこで使われた曲なのか，忘れちゃいました。

じゃ，プログラムの説明など

今回はいろいろな理由（後述）により，SC-55（55MAP）の音色を使用しています。といっても，実際にSC-55では聴いていないので，筆者の意図した音で演奏されるかどうかはわかりません。ま，ちゃんと演奏されるでしょう，たぶん，きっと，おそらく。

プログラムですが，特に難しいことをしていないはずなので，内容は各自で調べてください。もし，わからないことがあれば，文末にメールアドレスを書いておきますので（リストの最後にも表記してある），そこに送ってください。

あと，「55MAPの音色を使用」と書いていますが，SC-88では88MAPの音色で演奏します（55MAPのままの部分もあり）。

あ，そうそう。リストがふだんよりも多少短いです（といっても300行超えてしまったが）。あと，アレンジはバンコ・デル・ムトゥオ・ソッコルソ（よいプログレッシブ・ロック・バンドだ）の，『R・I・P（安息の鎮魂曲）』という曲をだいぶ参考にさせていただきました。参考しきれなかったけど。

嬉しかったこと

ベーマガ9月号のこのコーナーに，投稿作品が掲載されたときのこと。「GORRY先生よりひと言」の欄に，「早くも常連化…でしょうか」という文章が書いてあったので，非常に嬉しかったです。今後の励みになる非常にありがたい言葉でした。が，このあとの文章が…（続く）。

悲しかったこと

（続き）そのあとにはこう書いてあった。「SC-88だと聴くも無惨」。確認した結果，確かに『聴くも無惨』だ^^。打ち込んでくださった皆様方，どうも申し訳ありませんでした。あの作品は，SC-88以外ではアヴァンギャルドな演奏になります（いい表現だ）。なぜ，アヴァンギャルドになるのかは，少々長くなるので書きません。

と，以上のことが冒頭に書いた「いろいな理由」のおおまかな内容です。

今後の展開やら

次回も，古くて少々マニアックな選曲になると思います。新しい曲もやりたいのですが，なかなか筆者の好みにあった曲が見あたらないので…。

筆者が常連になるのを阻止するために，皆さんもどしどし投稿してください（阻止されては困るのだが）。

E-mail:e9604138@kyoto-kcg.ac.jp

☆　☆　☆

GORRY先生より一言

名前なんか見なくても，ちょっと音を聴くだけで，すぐ彼の作品だと分かってしまう…高津君の作品です。

今回はかなり「音源の標準化」にご協力いただいたあとが見えます。ROLAND系以外のかたもご安心を。

選曲についてですが…最近復刻版ゲームが各社から続々と出ています。これをターゲットにする方法はいかがでしょうか…古い読者も新しい読者もとりこむことができていいかと思います。

評…もう8回か…すごいなぁ…（Dr.D）

by さだかねコレキヨ

★つぐ美さんはデビューしないんですか?（静岡県焼津市・KNN25歳）……【つぐ美：デビュー!?え～と，ほら・今はベーマガの仕事一筋だからね。（苦笑）影：え！女子プロでデビュー?そうか，ついにデビューかぁ。リングネームは…。…ぐあぁ！つぐ美：誰がよ，誰が！】

『XakⅢ～The voice of Moon～』のミュージック・プログラム・リスト

```
;     ----------     ファイルネーム                              ---------
;   X3tvomGS.smc

;     ----------     インクルードファイル                        ---------
#INCLUDE    <smfstd.smi>
#INCLUDE    <smf_gm.smi>
#INCLUDE    <rol_gs.smi>

;     ----------     タイトルなど                                ---------
#MUSIC-NAME "Xak III -The voice Of Moon- for 55MAP Arrangement:K.Takatsu"
#DIVISION   96
#TEMPO      113

;     ----------     マクロの設定                                ---------
#define W: r2 @?Z,$$+2
#define X: r40 @?Z,$$+40
#define MCS: @Z?1 $W ${X-RHYTHM-PART:?2} @@?4,?3 $W @?5 $W ¥
     ${X-REVERB-SEND-DEPTH:?6} $W ${X-CHORUS-SEND-DEPTH:?7}
#define TONE: @Z?1 ¥
     ${NRPN-CUTOFF-FREQUENCY:$40+?2,0} $W ${NRPN-RESONANCE:$40+?3,0} $W ¥
     ${NRPN-ENVELOPE-ATTACK-TIME:$40+?4,0} $W ¥
     ${NRPN-ENVELOPE-DECAY-TIME:$40+?5,0} $W ¥
     ${NRPN-ENVELOPE-RELEASE-TIME:$40+?6,0} $W
#define DS1: ¥
     ${NRPN-DRUM-PITCH :?1,$40+?2,0} $W ${NRPN-DRUM-LEVEL :?1,?3,0} $W ¥
     ${NRPN-DRUM-PANPOT:?1,$40+?4,0} $W ${NRPN-DRUM-REVERB:?1,?5,0} $W ¥
     ${NRPN-DRUM-CHORUS:?1,?6,0}     $W
#define DET1: ¥
     ${DS1:36,  0,115,  0, 36,106} ${DS1:40,  2,127,  0,127,127} ¥
     ${DS1:41,+ 4,115,+30,106,106} ${DS1:42,  0,100,+12, 96, 96} ¥
     ${DS1:43,+ 4,115,+12,106,106} ${DS1:44,  0,100,+12, 96, 96}
#define DET2: ¥
     ${DS1:45,+ 4,115,- 6,106,106} ${DS1:46,  0,127,+12, 96, 96} ¥
     ${DS1:47,+ 4,115,-24,106,106} ${DS1:49,  0,100,+40,106, 96} ¥
     ${DS1:51,  0,127,-10,127,127} ${DS1:57,  0,100,-30,106, 96}
#define BR: ${BENDER-RANGE:?1}
#define MONO: ${X-MONO-MODE:}
#define RP: ${X-PART-PANPOT:0}
#define CGUITAR-A: ¥
     ¦:4 r8?1 16r16-128?2 16r8.-128?1 16r8-128?2 8.-128?1 8-128 :¦
#define CGUITAR-B: ¥
     ¦:  r8?1 16r16-128?2 16r8.-128?1 16r8-128?2 8.-128?1 8-128 :¦ ¥
         r8?3 16r16-128?4 16r8.-128?3 16r8-128?4 8.-128?3 8-128    ¥
         r8?3 16r16-128?3 16r8.-128?5 16r8-128?5 8.-128?6 8-128
#define CGUITAR-C: ¥
         r8?1 16r16-128?2 16r8.-128?1 16r8-128?2 8.-128?1 8-128 ¥
         r8?1 16r16-128?2 16r8.-128?1 16r8-128?3 8.-128?3 8-128 ¥
         r8?4 16r16-128?4 16r8.-128?5 16r8-128?5 8.-128?5 8-128 ¥
         r8?4 16r16-128?4 16r8.-128?6 16r8-128?6 4+16-128
#define DGUITAR-A: ¥
     e-&@N-1e-&@N0e-fe-&@N-1e-&@N-5e->@N0 SB5,30,4 g2& SB2,128,-1 g16& ¥
     g8.r16 SB0 g&@N-2g& @N0g8<c8.@N2a-8.&@N1a-&@N0a- ¥
     SB5,30,4.g1-8. r SB0 @N3c&@N5c&@N0 ¦ SB5,30,4 c1-8 de-
#define DGUITAR-B: ¥
     f&@N-2f&@N-3f@N1d&@N0d&@N-4d>@N2f&@N0 SB2,128,2+16 f2+16& ¥
     f8. rf12g12b-12 <d8.f8.e-&@N-1e-&@N0 ¥
     e-&@N-1e-&@N0 SB5,30,4 e-2+8&SB2,64,-1e-8r8 r1 SB0
#define DGUITAR-C: ¥
     f&@N-2f&@N-3f@N0b-f&@N-2f@N0f&@N-3 SB5,30,4 f2+16& ¥
     f8.r @N0d12f12@N2a-12 @N0a-8.f8.g&@N-2g&@N0 ¥
     SB5,30,4 SW3,512,1 W0 g1.& SB2,256,0 ?1 SW0 SB0 W127 ¥

;     ----------     ＳＰＢ設定                                  ---------
@s1,?v-96,192,192,?v,   @e
@s2,0,   192,192,-1365,@e
@s3,127,  192,192,0,    @e
@s4,100,  192,192,28,   @e
@s5,0,    64,64,150,64,64,520,64,64,100,64,64,-420,64,64,0,     @l
@s6,0,    192,192,-3078,@e

;     ----------     各トラックの内容                            ---------
2   @{TRACK-NAME:"SYSTEM."}
3   @{TRACK-NAME:"BATTERY(B.D & FootPedal)."}
4   @{TRACK-NAME:"BATTERY(S.D & TOM)."}
5   @{TRACK-NAME:"BATTERY(H.H & O.H & R.C)."}
6   @{TRACK-NAME:"BATTERY(Cymbal)."}
7   @{TRACK-NAME:"SYNTHE BASS."}
8   @{TRACK-NAME:"HAMMOND ORGAN."}
9   @{TRACK-NAME:"PIANO."}
10  @{TRACK-NAME:"D-GUITAR."}
11  @{TRACK-NAME:"C-GUITAR."}
12  @{TRACK-NAME:"OD-GUITAR."}
13  @{TRACK-NAME:"OD-GUITAR(DELAY)."}
14  @{TRACK-NAME:"STRINGS."}
15  @{TRACK-NAME:"SYNTH PAD."}
16  @{TRACK-NAME:"VIBRAPHONE."}

;     ----------     音源初期化                                  ---------
;2   ${X-RESET:}                                  $X
2   ${X-SYSTEM-MODE-SET:0}                       $X
2   ${X-REVERB-ALL:0,1,4,85,90,0,0}              $W
2   ${X-CHORUS-ALL:3,1,50,10,68,4,8,0}           $W

;     ----------     各ＭＩＤＩチャンネルの設定                  ---------
;     ----------     ノーマル・パート
2   ${MCS: 1, 0, 0, 0, 39, 10, 10} ${TONE: 1,- 5,- 5,  0,+ 2,+ 2}
2   ${MCS: 2, 0, 0, 0, 18, 68,107} ${TONE: 2,  0,+ 2,- 1,  0,- 5}
2   ${MCS: 3, 0, 0, 0,  1, 94, 22} ${TONE: 3,  0,  0,  0,  0,  0}
2   ${MCS: 4, 0, 0, 0, 30, 83, 43} ${TONE: 4,+ 5,+ 1,  0,  0,  0}
2   ${MCS: 5, 0, 1, 8, 28, 92, 70} ${TONE: 5,  0,  0,- 1,+ 3,  0}
2   ${MCS: 6, 0, 1, 0, 29, 62, 70} ${TONE: 6,  0,  0,  0,  0,  0}
2   ${MCS: 7, 0, 1, 0, 29, 62, 35} ${TONE: 7,  0,  0,+ 2,  0,  0}
2   ${MCS: 8, 0, 0, 0, 48, 61, 37} ${TONE: 8,- 2,  0,  0,  0,  0}
2   ${MCS: 9, 0, 0, 0, 81, 90, 66} ${TONE: 9,  0,  0,  0,  0,  0}
2   ${MCS:11, 0, 0, 0, 89,105, 96} ${TONE:11,+ 6,- 1,- 5,  0,  0}
2   ${MCS:12, 0, 0, 8, 11,127,127} ${TONE:12,+ 5,  0,- 2,+ 3,+ 4}
;     ----------     ドラム・パート
2   ${MCS:10, 1, 0, 0,  0, 74, 31,  0}
```


★おかしい！昔の影さんはパソコンをぶっこわしたりしなかったぞ！いつからなんだ破壊王になったのは…？（静岡市・Dragon-Half17歳）……【**影**：それは…ほら私も日々進化しているから。**編**：だから，退化してるの間違いじゃ。**影**：違う。**編**：進化っていうのは普通…。】

```
2   ${DET1:} ${DET2:}

;        ----------      音源初期化＆チャンネル設定が終わるまで待つ       ---------
2                                        @%1 @Q1 r4
3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16       @%1 @Q1 r4 r%?Z

;        ----------      各トラックの設定                                ---------
3   @Z10 V120 U110 O2 P064
4   @Z10      U120 O2
5   @Z10      U100 O2          @IF,+1 @IA,+1 @ID,+1
6   @Z10      U105 O3          @IC,+1
7   @Z01 V120 U120 O1 P064   ${MONO:}
8   @Z02 V100 U115 O5 P050
9   @Z03 V115 U110 O2 P100
10  @Z04 V105 U115 O3 P035   ${BR:12}
11  @Z05 V110 U115 O5 P035
12  @Z06 V115 U120 O5 P064   ${BR:12}
13  @Z07 V090 U100 O5 P048   ${BR:12}
14  @Z08 V115 U105 O3 P068
15  @Z11 V085 U065 O4 P064
16  @Z12 V100 U065 O3 ${RP:}

;        ----------      MML                                             ---------
;        ----------      [ INTRO ]
3   ¦:8 r2r8 :¦ ¦ ¦:7 c0g+4.g+4.:¦ c0g+4.c0g+4.
3   L2 c.c.c.c.c.c. c4c4c8.c4+16 ¦ L8 c0g+g+g+g+

4   ¦:7 r2r8 :¦ r2-16 L16 ggf ¦ ¦:7 r2. :¦ r2e16e($$-12)8g16
4   @]-8 @[8 ¦: r]g8]f8]f[[e4+16g r[e8]g8]]f[ [[e8]]e[e[e]e[ :¦
4                r]g8]f8]f[[e8]]e[ee[e r8e8r8[e]]gr8[e8.[e8]]]]e[[[[ ¦ r2

5   ¦:8 r2r8 :¦ L16
5   @]-12 @[12 ¦:8 <d8]]d[[[d]]dd : d32d($$+16)32d]d[[[d]]]dd($$-3)[ :¦ [d4.]
5               r8.¦:5 [d4. : [d4.]] :¦ [d8.]>[f4]f4[f4[f4 ¦ r2

6   ¦:8 r2r8 :¦ ¦ c2. ¦:6 r2. :¦ r4.c($$-10)4. ¦ a1.a1.r2.r1 ¦ a2

7   ¦:4 r2r8 :¦ SV1,1024,-1 L16 ¦:20 aa :¦
7   @]-5 @[5 ¦:16 a]aa[ :¦¦:8 g]gg[ :¦¦:8 b]bb[ :¦
7   ¦:8 a]aa[ :¦ ¦:8 f]ff[ :¦ ¦:4 g]gg[ :¦¦: g]ggg[ :¦ b-8r16g8<g16e-8 ¦ r2

8   ¦:8 r2r8 :¦ ¦ ¦:7 r2. :¦ r4. L16 r c32,64d-32cdc>b< L0
8   ¦: e&a16 ¦: e&a16r16 :¦ e&a16 : e&a4. :¦ e&a8 e&a4
8   ¦: f&a16 ¦: f&a16r16 :¦ f&a16 : f&a4. :¦ f&a8 f&a4
8   d&g2. e-&g4 e-&a-4 g&b-8.r16 L64,-8. <edc>bagfedc>ba<r16 ¦
8   L16,-0 gf+fedc>b-g<

9   ¦:8 r2r8 :¦ ¦ ¦:7 r2. :¦ r4. L16 reb<geg<
9   ¦: ec>aea<c : c0&e4. :¦ c0&frc0&e4 ¦: fc>afa<c : c0&f4. :¦ c0&erd0&f4
9   ¦: d0&g8 d>bgb< :¦ e-ge-fe-a-<c>a- L0 >b-&<d&f8r16 >b-&<e-&g4+16 ¦ r2

10  ¦:7 r2r8 :¦ r4 SV1,224,-1 L0 f&a4. ¦ e&a2. r2. e&a2. r2. d&g2. r2. e&b2. r2.
10  e&a1. f&a1. d&g2. ¦: e-&a-8r16 :¦ e-&a-16r16 ¦: e-&b-8r16 :¦ e-&b-16r16
10  L16 <gf+feg32&@N-2g32@N0e-d>b-

14  ¦:8 r2r8 :¦ r1.r1. Z12 b2.<c4.d4f16d16e2.b4.g4.
14  SW3,2048,2 Z0 a0&<c0a1.+1.> r2. r1 ¦ r2

15  ¦:7 r2r8 :¦ r4 L0 c&d&f&a4. ¦ >a&<c&e&a1. >a&<c&f&a1. >b&<d&g1. d&e&g&b1.
15  >a&<c&e&a1. >a&<c&f&a1. >b&<d&g2. c&e-&g&<c2> d&g&b-2 ¦ r2

16  SV1,2048,-1 L16 ¦:8 ea<e>fa<e>ea<fc> :¦ ¦ ¦:5 ea<e>fa<e>ea : <fc> :¦
16  g<d>bd ¦: eb<d>gb<d>f<d>bg :¦ g<d>be ¦: eb<d>gb<d>g<d>bg :¦ r1.r1. r2.r1 ¦ r2

2,11,12,13 ¦:8 r2r8 :¦ ¦:6 r1. :¦ r2. r1 r2

;        ----------      [ LOOP STAT ]
2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16 ¦:0

;        ----------      [ A ]
3   ¦:14 L8 crcrcr16cc16r :¦ crcrc16c16r16cc16rcrrcrrrc

4   ¦:7 L8 rere16e($$-55)16r16e($$-48)16ere :¦
4         rere16g($$-55)16r16a($$-48)16]e16[g.]e16]]e16[[[
4   ¦:6 L8 rere16e($$-55)16r16e($$-48)16er : e :¦ e16a16
4         rera16a($$-32)16r16g16b16ag16ereerg64a8.-64f0g8.r

5   ¦:7 L8 f4f]f[[f]]]f16[f[a]]f16[[ :¦ f4f]f[[f2]
5   ¦:6 L8 f4f]f[[f]]]f16[f[a]]f16[[ :¦ f4]f4[f4[f4]f4]f4r4.[a8

6   ¦: a1r1 r1r1 r1r1 : r1r1 :¦ a1r2c2

7   ¦: ¦:4 cce-rcrc>a-<cce-crca-g :¦ ¦: >b-b-<dr>b-rb-gb-b-<d>b-rb-<fg :¦
7    :      cce-rcrc>g <cce-crca-g >a-a-<crfre-e-ce-a-<c>re-e->a-< :¦
7           cce-rcrcc>b-b-<d>b-rb-b-b-<cce-ra-rccd8r16>b-8r16g8

8   ¦: L16 ¦: rre-rrgrrcrrgr :  re-8 :¦fa-g¦: rre-rra-rrcrra-rr : e-8 :¦ e-0&a-8
8    :      ¦: rrdrrfrr>b-<rrfr : rd8 :¦e-fc¦: rre-rrgrrcrrgrre-8 :¦ :¦
8           ¦: rrdrrfrr>b-<rrfr : rf8 :¦e-fg¦: de-fe-ga-gf : de-fgb-gfc :¦ g0&b-2

9   L0 >g&<c&e-1 c&e-&g1 >e-&a-&<c1 c&e-&g-4 >a-&<c&f4 >a-&<c&e-8. >f&a-&<c4+16
       >b-&<d&f2.> g&b-&<d4> d&g&b-2 f&b-&<d2>
       <c&e-&g2 c&e-&a-8r16 c&e-&g4+16 e-&a-&<c4> e-&a-&<d4> c&e-&a-4 >a-&<c&e-4
       >g&<c&e-1 c&e-&g1 >e-&a-&<c1 c&e-&g-4 >a-&<c&f4 >a-&<c&e-8. e-&a-&<c4+16>
       >b-&<d&f2.> g&b-&<d4> b-&<e-&g2> b-&<d&g2
       c&e-&g2 >b-&<d&f2 c&e-&g2 L16 U100 <<ge-fcd>b-<c>g

11  ¦: L128 ${CGUITAR-A:O4e-&O5c ,O4e-&b-}
11   :      ${CGUITAR-B:O4d &b-  ,O4d &a- ,O4e-&O5c ,O4e-&b-  ,O4c&a- ,O4d&b-} :¦
11          ${CGUITAR-C:O4d &b-  ,O4d &a- ,O4f &O5d ,O4e-&O5c ,O4d&b- ,O3b-&O4g}

12  L16 ${DGUITAR-A:} ${DGUITAR-B:} ${DGUITAR-A:} ${DGUITAR-C:g2}

13  L16 r8.. ${DGUITAR-A:} ${DGUITAR-B:} ${DGUITAR-A:} ${DGUITAR-C:g2-8..}

14  r1r1 r1r1 r1r1 r1r1 L2 Z12 U085 >c1e-ga-<ce-<c> b-1<d1c>b-<c>g U105

2,10,15,16      ¦: r1r1 r1r1 r1r1 r1r1 :¦

;        ----------      [ B ]
3   ¦: c.c16rc.c.r2 :¦ ¦:5 crc16c16r : cr :¦ crrr
```

★最近のゲームボーイは楽しそうですね。(東京都羽村市・磯　秋光24歳)……【**編**：最近は女の子が町中でプレイしてるのを見ます。**影**：ポケットになって携帯しやすくなったしな。今のおすすめはウィザードリィ外伝。**編**：…最近のじゃないですよ?**影**：別にいいじゃん。】

```
3    ¦: c.c16rc.c.r2 :¦ ¦:3 crc16c16r : cr :¦ crrcr2crrcr2

4    ¦: r4e2e4 : e16e8. :¦ e0&f4 ¦:14 re :¦ r16ee($$-50)16g16g16a16f16
4    ¦: r4e2e4 : e16e8. :¦ e4 ¦:8 re :¦
4    reerf32f32agg16f16e16 reeree16e]]e32e32[[e16e16

5    L4 r8< ¦: ]]d[[d]d[d]] : d[[ :¦ ]d8[>
5       f]]f[f]f[[f]f[[f]f8]a8[ f]]f[ff8]f8[[f]f[f2
5       r8<]]d16d8.[[d]d[d]]d[d[d8d8]d[d]]d8[[>
5       f]]f[f]f[[f8]f8]f[[f]]f8[a8[ r1r1

6    L1 cr4 rr4 ar rr cr4 ra4 cr a4.c4+4. a4.a4+4.

7    L8 a-r16a-r16a-.a-.<c4f4e-r16e-16re-.e-.e-4>a4<
7       ¦:3 d-d-d-16d-16d- :¦ d-d-d16d16d ¦: e-e-e-16e-16e- :¦ eee16c16e c.e.>g
7       a-r16a-r16a-.a-.<c4f4e-r16e-16re-.e-.e-4>a4<
7       ¦:3 d-d-d-16d-16d- :¦ d-d-d16d16d e-e-e-e-2+8 e-e-e- SB2,512,4 >b-2+8< SB0

8    L0 c&f8r16f&a-8r16c&f8.c&f8.a-&<c2> g&b-8r16e-&g8r16g&b-8.g&b-8.g&b-4f+&a4
8    L16 U110 d-4.f4.<c4r8c8> b-a-8g8b-a-gfefg a-2g2 g4f4f8.g8.e8 U088
8    L0 c&f8r16f&a-8r16c&f8.c&f8.a-&<c2> g&b-8r16e-&g8r16g&b-8.g&b-8.g&b-4f+&a4
8    L16 d-4.f4.<c2> b-a-8g8b-a-gfefg a-4.g2+8 b-4.b-<cd-2>

9    ¦: L16 Z-12,12 U115 >a-4.<c4.a-4fg8a-b-4.g4.fge-8 Z0 >d+0&f+0&a0&<d4>
9     : L0  d-&f&a-1 d-&f&a-2.d&f&b-4 e-&g&b-2g&b-&<e-2> e&g&<c2>c&e&g2 :¦
9       L0  d-&f&a-1 d-&f&a-2.d&f&b-4 e-&a-&b-4.e-&g&b-2+8 e-&g&b-4.>b-&<d-&f2+8

10   ¦: ¦:4 L0 c&a-8r16 :¦ c&a-4c&a-4 ¦:4 e-0&b-8r16 :¦ e-&b-4 e-&a4
10    : L16 W0 SW3,20,32 ¦:28 d- :¦ dddd ¥
        ¦:16 e- :¦¦:8 e :¦ SW0 W127 L0 c&g8.c&g8.c&g8 :¦
10      L16 W0 SW3,20,32 ¦:28 d- :¦ dddd ¥
        L0 W127 SW0 e-&b-4r8e-&b-2+8 e-&b-4r8d-&b-2+8

14   ¦: L4 >a-.<c.a-f16g8a-16b-.g.f16g16e-.
14    : L16 d-4.f4.<c2> b-a-8g8b-a-gfefg a-2g2 g4f4f8.g8.c8 :¦
14      L16 d-4.f4.<c2> b-a-8g8b-a-gfefg a-4.g2+8 b-4.b-<cd-2>

15   r1r4 r1r4 d-&f&a-1+2. d&f&b-4 e-&g&b-1 c&e&g1
15   r1r4 r1r4 d-&f&a-1+2. d&f&b-4 e-&a-&b-4.e-&g&b-2+8 e-&g&b-4.d-&f&b-2+8

2,11,12,13,16   ¦: r1r4 r1r4 r1r1 r1r1 :¦

;       ----------       [ C ]
3    L8 rccrrrrrg+rg+rg+rg+r
4    L8 ]e64[e8-64rre]e16[e8gf16f16a16 e4e4g16f8e8]e16e16[e16
6    r1 c4a4c2
7    L1 c1 d4f+4d2
8    L0 e-&g&b-2 r16e-&g&b-16r8c&e-&g8e-&g&<c8> d&f&a-4 c&f+&a4 d&g&b-2
9    L16,-8 O2 e-gb-<ce-gb-<e-b-a-g<ce-a-gb- a-fdcaf+dc+fgb-d8> L0,-0 d&f&b-8.
10   W0 SW3,1024,2 SB5,36,4 c&g1+1 SW0 SB0 W127
14   W0 SW3,1024,2 <c1+1> SW0 W127
16   L16 U080 <¦: <c>b-e-b-gc :¦ <c>ge-c a-fdfaf+dc+ b-gdb-gdb-d> U065
2,5,11,12,13,15 r1r1

;       ----------       [ LOOP END ]
2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16 :¦

;       ----------       各トラックの終わり                    ---------
2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16    r1 @{REM:"End of Track"} @E

;       ----------       これより以下、打ち込み不要            ---------
;       ----------       所要クロック＆チェックサムなど        ---------
;     Trk:        Total:  LP Start:    LP End:  LP Total
;       1:          0mc
;       2:     33586mc     6706mc     18610mc     11904mc
;       3:     31520mc     6706mc     18610mc     11904mc
;       4:     31498mc     6706mc     18610mc     11904mc
;       5:     31520mc     6706mc     18610mc     11904mc
;       6:     32818mc     6706mc     18610mc     11904mc
;       7:     31496mc     6706mc     18610mc     11904mc
;       8:     31498mc     6706mc     18610mc     11904mc
;       9:     31664mc     6706mc     18610mc     11904mc
;      10:     33586mc     6706mc     18610mc     11904mc
;      11:     31477mc     6706mc     18610mc     11904mc
;      12:     31592mc     6706mc     18610mc     11904mc
;      13:     31676mc     6706mc     18610mc     11904mc
;      14:     33586mc     6706mc     18610mc .   11904mc
;      15:     33586mc     6706mc     18610mc     11904mc
;      16:     33586mc     6706mc     18610mc     11904mc

;         1     6     11    16    21    26    31    36    41    46    Total
;       0 ....P U7..6 38..9 6.L.. ..4.. .L... D...4 7TD.P ...2. ...3.  805E
;      50 ..9.. .H... .A.M9 NU9H. .9.3L PRW69 ME0EB P...5 CU... WF7G9  79E2
;     100 JBH79 2.84. .G1.. UAW71 NRGG2 KUPP. ..RW. 9DG.E GZ.Y. STH.F  AFDE
;     150 10UJ. HZW.T YD.SY .61.U C.U.. P..5. 177U. RN.8. S8X.N P3.JX  1A05
;     200 GU1G. ZTF.9 .5.Z. S..8S .G79. DUPA. Z.XKK 1.BGB Y.ZG5 .B.2.  6B19
;     250 R.XA1 .62.Y ..UEZ CXK82 PA..M ..P.. ..... ..... ..... .....  BE13
;   -------------------------------------------------------------------------
;   Total Z2HDX S33GB 09ETD 5XNNK 5UUPP 3RESE JBBMX WG42S CL3LH CKCZC  2222

;       ---------------------------------------------------------------------
;       Ｘａｋ IIIより
;            「Ｔｈｅ　ｖｏｉｃｅ　Ｏｆ　Ｍｏｏｎ」
;            （Ｃ）１９９３　ＭＩＣＲＯ　ＣＡＢＩＮ　ＣＯＲＰ．
;
;       データ打ち込み＆編曲    高津　勝久
;       ---------------------------------------------------------------------

;       ----------                 作成環境                    ---------
;       SPICE(SMC)のバージョン  1.11A
;       使用機種            SHARP X68030
;       使用音源            Roland SC-88vl
;       使用ソフト          SMCD(v0.14.1),SMFP(v0.13.1),
;                           (RCD(v3.01q),ITOR(v3.01b),
;                           LMZ2,MMDSP,etc...
;       作成開始日          1997/11/07(Fri.)
;       作成終了日          1997/11/28(Fri.)

;       このプログラム（曲）に関する質問などはこちらまで・・・
;       Ｅ－ｍａｉｌ        e9604138@kyoto-kcg.ac.jp
;[EOF]
```


★テスト，合宿，試合，テスト……時間をくれぇぇ。（秋田市・ながとめつちだ16歳）……【**影**：仕事，徹夜，〆切，仕事……休みをくれぇぇ。**編**：破壊と修理が抜けてますよ。**影**：休み。**編**：あの…。**影**：休みぃ。**編**：影さん大丈夫ですか?**影**：…ちょっと言ってみただけ。】

♬ザ・ゲーム ミュージック プログラム♬

MS-DOS/X68000/Windows3.1以降＋SPICE＋SC55用

Y'sII
～神殿の鐘撞堂～

●栗田　英樹　　©Falcom

鐘は響く……

あけましておめでとうございます。本年もSPICEのコーナーをよろしくお願いします。新年の最初を飾るSPICE用リスト（第11弾）は，Falcomの「Y'sII」から「神殿の鐘撞堂（かねつきどう）」をお届けします。今まで取り上げてきたゲームはアーケード・ゲームか家庭用ゲーム機のゲームでした。ですから，パソコン用ゲームも取り上げてみようと思ったわけです。すると，やはりこの辺（あた）りのゲームは外すことはできません。他にも「ザナドゥ」シリーズや「ソーサリアン」などは，素晴らしいゲームと素晴らしい音楽の見事な融合が味わえる作品だと筆者は思います。

リストについて

AパートのPad B（160行目）では，音色の時間変化を聴かせたいので，最初の二つの全音符は途中でキーオフせずにベンド値を変えることにより「つなげて」鳴らしています。

今回はZコマンドを多用しています。このコマンドの利用により，度数を保ったコード進行部分のMMLは，わかりやすくしかも簡潔に記述することができます。

トラック10，11では@q0 q8という部分があります。これは「常に8分音符の長さだけ発音する」ということです。このような指定のもと，16分音符のアルペジオ等を奏（かな）でると，前後の音が重なって豪華に響きます。ただし，同時発音数に余裕があるときでないと効果がありません。

ゲーム中でこの曲が流れるシーンをご存じの方のために，ちょっとした細工(というほどのものでもないですが）が施してあります。もし，単純に音楽だけを聴きたい場合は，トラック14～16をすべてコメントアウトしてしまってかまいません。

掲載リストについての質問等はE-mailでも受け付けています。

E-mail:hawata@ss.titech.ac.jp

☆　☆　☆

by コアリャX

評…中毒者がひとり……（影）

共通MIDI-MML言語「SPICE」システム

私たちBM音楽スタッフ一同は，さまざまな機種・環境で共通に使えるMML（Music Macro Language）システムを制作しました。その名も「SPICE」。このシステムは，現在インターネット上で公開されています。現在の最新版はV1.10Dです。

共通MIDI-MML言語「SPICE」システムは，以下の特徴をもっています。

●MMLを変換してSMF（スタンダードMIDIファイル）を出力する。

●動作環境はX68000，MS-DOS，Windows95，NT（コンソール），FreeBSD，およびLinux，すべての環境で同じMMLファイルを同じ方法で使用できる。

●対応音源は，GM，GS，XGが用意されているが，さらにユーザーが拡張することも可能。

●フリーウエアであり，配布規定を守るだけで，無料で使用できる。

「SPICE」システムは，以下のWEBページ上で公開されています。

URL＝http://www.shonan.ne.jp/~gorry/spice/

「SPICE」システムについての質問は，このホームページから参照できる会議室か，以下のアドレスへのE-MAILで受け付けています。

E-MAIL＝gorry@shonan-inet.or.jp

「SPICE」システムを使用したミュージック・プログラムの投稿を本誌でも受け付けています。上記E-MAILか以下の宛先までご応募ください。

〒141 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社　マイコンBASICマガジン
編集部
「ゲーム・ミュージック・プログラム・コーナー」係

★つぐ美さんって，とってもプリティですね。（福岡市・**村井貴雅23歳**）……【**つぐ美**：どうもありがとう♥**影**：実物を見てないのに，なぜそんなことが言えるんだ?**編**：つぐ美さんは，プリティですよ。村井さんと同意見です。**影**：いや，私は認めんぞ！**つぐ美**：…。（怒）】

『Y'sII〜神殿の鐘撞堂〜』のミュージック・プログラム・リスト

```
==== ys2120.smc ====

;------------------------------------------------------------------
;       「Y' sII」より「神殿の鐘撞堂」
;       データ入力      栗田英樹
;       コンパイル確認  SMC V1.10C
;------------------------------------------------------------------
#include        <smfstd.smi>
#include        <smf_gm.smi>
#include        <rol_gs.smi>
#include        <yuu.smi>
;------------------------------------------------------------------
#music-name     "神殿の鐘撞堂 from Y's II (Falcom) for SC-55"
#copyright      "Copyright (C) 1988 Falcom"
#programmer     "栗田英樹"
#instrument     "Roland SC-55 series"
;------------------------------------------------------------------
#division       48
#tempo          148
#beat           4/4,48,8
;------------------------------------------------------------------
@s      001,000,        40,1,0, 128,128,-8192, 48,1,-8192, 0,0,0, @e
@s      002,000,        36,1,0, 12,12,-8192, 0,0,0, @e
;------------------------------------------------------------------
#define drum-pan:${NRPN-DRUM-PANPOT:?1,$40+?2,0}
#define drum-pitch:${NRPN-DRUM-PITCH:?1,$40+?2,0}
#define S:s?1?2,256,-1
#define W:@{REM:"Initial wait"} @?A,??x @?B,2 r92+??C
#define X:@?A,??x @?B,2 r84-??C
#define Name:@{TRACK-NAME:?1}
#define init:@{REM:"Bend range"} ${bend-range:?1} r2 ¥
          @{REM:"Bend set"} @B?2 r2 ¥
          @{REM:"Reverb send level"} ${rev-level:?3} r2 ¥
          @{REM:"Chorus send level"} ${cho-level:?4} r2 ¥
          @{REM:"Key shift"} ${key-shift:?5} r4
#define init-Nop:r2 r2 r2 r2 r4
;------------------------------------------------------------------
2       ${Name:"Drum (Bass Drum) & System"}     @z1
3       ${Name:"Drum (Snare Drum & Tomtom)"}    @z10    $W
4       ${Name:"Drum (Hihat & Cymbal)"}         @z10    $W
5       ${Name:"Bass"}                          @z1     $W
6       ${Name:"D.Guitar"}                      @z2     $W
7       ${Name:"Synth. A"}                      @z3     $W
8       ${Name:"Pad A"}                         @z4     $W
9       ${Name:"Pad B"}                         @z5     $W
10      ${Name:"Synth. B"}                      @z6     $W
11      ${Name:"Synth. C"}                      @z7     $W
12      ${Name:"Piano"}                         @z8     $W
13      ${Name:"Solo"}                          @z9     $W
14      ${Name:"Bell"}                          @z11    $W
15      ${Name:"Bell"}                          @z12    $W
16      ${Name:"Bell"}                          @z13    $W
;------------------------------------------------------------------
2       @{REM:"GS reset"}           ${ROLAND-GS-RESET:}         r4
2       @{REM:"Reset controllers"} ${RESET-ALL-CONTROLERS:}     r4
2       @{REM:"Reverb"} ${rev-mac:$03} ${rev-chr:$03} ${rev-lpf:$00}
2        ${rev-lev:$3E} ${rev-tim:$48} ${rev-dfb:$00} ${rev-stc:$00} r2
2       @{REM:"Chorus"} ${cho-mac:$02} ${cho-lpf:$00} ${cho-lev:$3C}
2        ${cho-fbk:$00} ${cho-del:$00} ${cho-rat:$20} ${cho-dep:$04}
2        ${cho-str:$7F} r2
2       @{REM:"Voice Reserve"}
2       ${voice-reserve:0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0} r84 @z10
;------------------------------------------------------------------
;                        Bend range, Bend set, Reverb, Chorus, Key shift
2,6,7,12                 ${init: 2, 0, 40,  0,   0}
3,4                      ${init-Nop:}
5                        ${init: 2, 0, 20,  0, -12}
8,9                      ${init: 2, 0, 40, 16,   0}
10,11                    ${init: 2, 0, 64, 12,   0}
13,14,15,16              ${init: 2, 0, 64,  0,   0}
;------------------------------------------------------------------
2                   @000 r1 v100 r1 w127 r1 p064 r1 MO          $X
3,4                      r1      r1      r1      r1             $X
5                   @033 r1 v100 r1 w127 r1 p064 r1 MO          $X
6                   @030 r1 v090 r1 w127 r1 p064 r1 MO          $X
7                   @081 r1 v090 r1 w127 r1 p064 r1 MO          $X
8                   @048 r1 v095 r1 w127 r1 p064 r1 MO          $X
9                   @094 r1 v075 r1 w127 r1 p064 r1 MO          $X
10                  @100 r1 v040 r1 w127 r1 p064 r1 MO
10                  r1 ${random-pan:}                           $X-1
11                  @009 r1 v070 r1 w127 r1 p064 r1 MO
11                  r1 ${random-pan:}                           $X-1
12                  @002 r1 v074 r1 w127 r1 p064 r1 MO          $X
13                  @040 r1 v090 r1 w127 r1 p064 r1 MO          $X
14                  @014 r1 v080 r1 w127 r1 p034 r1 MO          $X
15                  @014 r1 v080 r1 w127 r1 p094 r1 MO          $X
16                  @014 r1 v080 r1 w127 r1 p064 r1 MO          $X
;------------------------------------------------------------------
2         i 0 o2 @%1 L 8 u090 @q0 q%2   @[+20 @]-20
3         i 0 o2 @%1 L 8 u080 @q0 q%2   @[+10 @]-10
4         i 0 o2 @%1 L16 u080 @q0 q%2   @[+20 @]-20
5         i 0 o2 @%1 L 4 u096 @q1 q%2   @[+10 @]-10
6         i 0 o2 @%1 L 4 u120 @q1 q%0   @[+10 @]-10
7,8       i 0 o2 @%1 L 4 u070 @q1 q%0   @[+10 @]-10
9         i 0 o2 @%1 L 4 u108 @q1 q%0   @[+10 @]-10
10,11     i 0 o2 @%1 L 4 u100 @q0 q8    @[+10 @]-10
12        i 0 o2 @%1 L 4 u120 @q1 q%0   @[+10 @]-10
13        i 0 o2 @%1 L 4 u100 @q1 q%0   @[+10 @]-10
14        i 0 o2 @%0 L 4 u120 @q1 q0    @[+15 @]-15
15,16     i 0 o2 @%0 L 4 u110 @q1 q0    @[+15 @]-15
;------------------------------------------------------------------
;       Sequence
;------------------------------------------------------------------
#define hat01:]]f+[f+[f+]f+ [f+ ?1 rrr r]f+rf+[ f+ ?2 r]f+]f+[[
#define ph01:g&b-2+32<g&b-2+32f+&a2+8 ¦:2 d+&f+16 f+&a16 :¦ d+&f+1+16
#define ph02:r1 r1 r2...b- agd>b- agd>b- agd>b- agd>b-
#define ph03:gb-<e> a-<cf> a<c+f+> b-<dg> b<d+g+b
#define ph04:Z5 ¦:8 f4e4 e-. : d.>d :¦ Z
#define ph05:Z-5 ¦:2 b-4a4a-.g.>g<:¦ ¦:2 <d4d-4c.>b-.d :¦ Z
#define ph06:Z-5 ¦:2 b-4a4a-.g.>g<:¦ ¦:2 <d4d-4c.> : b-.d :¦ Z
#define bell1:o4 L128     b-64e- ] b-64e- ] b-64e- ] b-64e-    [[[
#define bell2:o4 L128 r16 f 64d- ] f 64d- ] f 64d- ] f 64d-112 [[[
#define bell3:o3 L128     a-80a- ] a-80a- ] a-80a- ] a-80a-64  [[[
;------------------------------------------------------------------
        Intro.
;------------------------------------------------------------------

2       ${voice-reserve:03,01,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00}

*       Drum
2       r2c2
3       L16 r2 rddd dddd
4       r1

5,6,7,8,9,10,11,12,13    r1
14,15,16                 r%1

;------------------------------------------------------------------
2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16    ¦:0
;------------------------------------------------------------------
        A part
;------------------------------------------------------------------

2       ${voice-reserve:03,01,01,04,02,04,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00}

*       Drum
2       L 8 ¦:2 ¦:2 ¦:8 crr:c :¦ r :¦
3       L 4 ¦:2 ¦:2 ¦:8 r:d :¦ d8d16d16 :¦
4       L16 ¦:2 ¦:2 ¦:8 ]]f+[f+[f+]f+ ]f+[[f+]f+[f+ :¦ :¦

2       : ¦:3 crr.c16ccrr :¦ crcrcrcr :¦
3       : ¦:6 rd :¦ L16 [rbag b32b32bag ffrfgfrr] :¦
4       : ¦:2 ${hat01:0&<g+(100)>,0&<g+(100)>} :
4         ${hat01:0&<g+(100)>,16} :¦ r4 <g+(100)4> rrf+r rrf+]f+[ :¦

*       Bass
5       o2 L16 ¦:2 ¦:2 ¦:4 g8g8<g8>ggr<d>g8 : g<g>g8 :¦ gb-<e-b-> :¦
5       : ¦:2 ¦:2 g8g8r8gg :¦ g<g>g8r8gg <gfefecd : >b- :¦ <g :¦

*       Guitar
6       o2 L16 ¦:2 ¦:8 r1 :¦ : ¦:2 ¦:3 g8g8rrgg :¦ <gfefecd:>a+ :¦ <g :¦

*       Synth. A
7       o3 L 4 Z7 ¦:2 ¦:2 g2+8<g.> g+2+8<g+.> f2+8<f.> b-<e-b-<e->> :¦
7       : ¦:8 >g8g8r8g16g16< :¦ :¦
```


★最近，光合成ができるようになった。酸素を作り出すって最高だ！つぐ美さんも一緒にどうですか？（福井県坂井郡・PENICILLIN，改15歳）……

【つぐ美：こ・光合成って…。やっぱり髪の毛緑色だったりするの？影：…となると，ときメモのあのキャラたちも光合成を？】

```
 *      Pad A
 8      o3 L 2 ¦:2 ¦:2 Z7 g.r8g8 g+.r8g+8 f.r8f8 Z8 g1 :¦
 8      : ¦:4 r1 :¦ :¦ Z

 *      Pad B
 9      o3 L 1 ¦:2 ¦:2 Z7 g& @N1g @N0f Z8 g :¦ : ¦:4 r1 :¦ :¦ Z

 *      etc.
 10,11,12,13     ¦:20 r1 :¦

 *      Bell
 14     ¦:12 r%1 :¦ r%2. ${bell1:} r%4 ¦:3 r%1 :¦
 15     ¦:12 r%1 :¦ r%2. ${bell2:} r%4 ¦:3 r%1 :¦
 16     ¦:12 r%1 :¦ r%2. ${bell3:} r%4 ¦:3 r%1 :¦

 ;------------------------------------------------------------------
        B part
 ;------------------------------------------------------------------

 2      ${voice-reserve:03,01,00,04,00,00,04,02,00,00,00,00,00,00,00,00}

 *      Drum
 2      L 4 cccc
 3      L16 r2.dddd
 4      L16 ¦:4 f+]f+]f+f+[[ :¦

 *      Bass
 5      r2 @036 r2

 *      Synth. A
 7      o4 L 4 Z7 b-<e-b-<e->> Z

 *      Synth. B & C
 10,11  o5 L16 ${ph03:}

 *      etc.
 6,8,9,12,13       r1
 14,15,16          r%1

 ;------------------------------------------------------------------
        C part
 ;------------------------------------------------------------------

 2      ${voice-reserve:03,01,00,00,03,00,06,02,00,01,00,00,00,00,00,00}

 *      Drum
 2      L 8 ¦:4 ¦:7 ccrc :¦ : ccrr :¦ crcr
 3      L 4 ¦:4 ¦:7 rd :¦ : rd8d16d16 :¦ L16 [bbbbaaaa]
 4      L16 ¦:4 ¦:8 ]]f+[[f+]]f+[f+[ : ]f+]f+f+[[f+ :¦ f+4 :¦

 *      Bass
 5      o2 L16
 5      ¦:4 ¦:4 g8gg<[g8]>ggra+g8:<@N-1d32&@N0d.>@N-1b-32&@N0b-. :¦
 5      <dc>b-a :¦

 *      Synth. A
 7      o2 L16 r1 r1 r2...a a+<cd4ga a+<${S:b,1}d2r8.r2. ¦:11 r1 :¦

 *      Pad A
 8      o4 L 0 ${ph01:} r1 o3 L 4 Z7 ¦:3 rg2g :¦
 8      Z4 L 8 ¦:2 b-.b-.b- :¦ Z o4 L 0 ¦:4 d&g&a1 d&g&b-1 :¦

 *      Pad B
 9      o3 L 0 ${ph01:} ¦:13 r1 :¦

 *      Synth. B
 10     o7 L16 ${ph02:} ¦:4 r1 :¦
 10     o5 u127 @q1 q%0 ¦:4 d&g&a8+2. d&g&b-8+2. :¦

 *      Synth. C
 11     o7 L16 ${ph02:} ¦:12 r1 :¦

 *      Piano
 12     o4 L 0 ¦:4 r1 :¦ ¦:2 r4g&<d&a2>g&<d&g4> : r4g&<d&f+2>g&<d&g4> :¦
 12     b-&<d&<c8.>> b-&<d&b-8.> b-&<d&a8>
 12     b-&<d&b-8.> b-&<d&<c8.>> b-&<d&a8> ¦:8 r1 :¦

 *      Solo
 13     ¦:8 r1 :¦ o6 L16
 13     r4d2d>b-ag d2>>gab-<c de-fe- e-32&@B8191e-32&@B0e-d4.&d1r2
 13     r8d8a8b-4ab-<c>b-ag> g<da<a8.${S:b,2}g4d4.r8
 13     >>b-agd8. ¦:2 a+agd :¦ gab-<d gab-<d gab-<c dgab-

 *      etc.
 6      ¦:16 r1 :¦

 *      Bell
 14     ¦:5 r%1 :¦ r%2. ${bell1:} r%4 ¦:6 r%1 :¦
 15     ¦:5 r%1 :¦ r%2. ${bell2:} r%4 ¦:6 r%1 :¦
 16     ¦:5 r%1 :¦ r%2. ${bell3:} r%4 ¦:6 r%1 :¦

 ;------------------------------------------------------------------
        D part
 ;------------------------------------------------------------------

 2      ${voice-reserve:02,01,00,04,02,06,00,00,02,00,01,01,01,00,00,00}

 *      Drum
 2      L 4 ¦:8 cc : c16c16r. :¦ c16c8c16 r4 L 8 ¦:2 crrccrrr :¦
 3      L 8 ¦:8 rdrd r<c16> : bag16 :¦ r16 r4 L16 ¦:2 r2. : rrdd :¦ rddd
 4      L16 ¦:8 f+]f+[rr f+]f+[rr : r2 :¦ rrr<e> r4 r1 r1

 *      Bass
 5      o2 L16
 5      ¦:2 ¦:4 g8<[g8]> gg<[f8]> gg<[e-]> : g8g<[e-d]> :¦ : <fdc>b-a :¦
 5      @033 g&g4& g1& g1

 *      Synth. A
 7      o4 L 8 ${ph05:} ${ph06:} Z-5 b-16& b-1& b-1& b-4 Z

 *      Pad A
 8      o4 L 8 ${ph04:} Z5 d16& d1& d1& d4 Z

 *      Pad B
 9      o3 L 8 ${ph04:} o1 Z12,24 u127 g16& g1& g1& g4 Z

 *      Piano
 12     o4 L 8 ¦:4 r1 :¦ ${ph06:} Z-5 b-16& b-1& b-1& b-4 Z

 *      etc.
 6,10,11,13        ¦:10 r1 :¦

 *      Bell
 14     ¦:5 r%1 :¦ r%2. ${bell1:} r%4
 15     ¦:5 r%1 :¦ r%2. ${bell2:} r%4
 16     ¦:5 r%1 :¦ r%2. ${bell3:} r%4

 ;------------------------------------------------------------------
 2,3,4,5,6,7,8,9,10,11   :¦ @%1 r1 @{REM:"End of track"} @e
 12,13,14,15,16          :¦ @%1 r1 @{REM:"End of track"} @e
 ;------------------------------------------------------------------
 ;      end of file.
 ;------------------------------------------------------------------
 ;       以下は確認用データです。入力する必要はありません。
 ;・クロックカウント情報
 ;           Trk:      Total:  LP Start:   LP End:   LP Total
 ;             1:         0mc
 ;             2:     18914mc      384mc    9408mc     9024mc
 ;             3:     18960mc      384mc    9408mc     9024mc
 ;             4:     18914mc      384mc    9408mc     9024mc
 ;             5:     18924mc      384mc    9408mc     9024mc
 ;             6:     19008mc      384mc    9408mc     9024mc
 ;             7:     18936mc      384mc    9408mc     9024mc
 ;             8:     18960mc      384mc    9408mc     9024mc
 ;          9～16:     19008mc      384mc    9408mc     9024mc
 ;・チェックサム
 ;        1      6     11     16     21     26     31     36     41     46   Total
 ;    0 .....  PU7C.  WLU7.  HNU.E  J.6KW  ZM1..  ..7T.  100N0  89ZB3  SL538  BCBC
 ;   50 .TC2W  H6G8A  ..KRS  MOU.X  YKR5Z  K2NJ0  BF4YP  .Y1DJ  ETR4K  FWR..  73FD
 ;  100 .HH98  U4HRM  B.8..  1.TMN  A.X2.  .P.K.  .X.T4  HY.DG  BZ.9N  H.3K.  C239
 ;  150 X8Z.H  C6.JU  .YC.T  71E..  1..N.  TG34.  90.X8  .8K.Y  82..G  ..R.T  4E6F
 ;  200 H9W.9  OPY.X  O.H7J  .JW.Y  D9.ZT  .6E63  .B937  9.YN.  TN9D.  .4..F  27EE
 ;  250 .TWFK  .90TH  .X5.H  B.JE.  6H.YK  .TET6  ..X3.  .....  .....  .....  EEC9
 ;------------------------------------------------------------------
 ;Total K2TP6  GW47L  PU7RK  OZR8N  ARY97  X71ZX  25MPC  SCEFH  H4L1J  GJ63Z  4F9F
 ;------------------------------------------------------------------
```

★うちの学校のPC部屋は，周りがとてもいい設備ですが，PC本体はリース物件…。（山形県西村山郡・FOX14歳）……**【編**：たとえリースでも，あるだけいいってものですよ。**つぐ美**：…あっても旧式だったりするところもあるしね。**影**：私が破壊すれば新しいのが入るかも。**】**

マイコンBASICマガジン

明日のスター・プログラマー

今月のベスト・プログラマー

編：みなさん，お正月はいかがでしたか？　有意義に過ごせましたか？　プログラムのアイデアを十分練られた人もいたことでしょう。今年も楽しい投稿プログラムをお待ちしています。よろしく。

Dr.D：ところで，先月号からVisual Basic用のプログラムを3本掲載してみたが，ますます，投稿本数も増える一方で，うれしいかぎりじゃ。掲載者の年齢を見てもらってもわかるとおり，小・中学生ががんばっているのにはビックリさせられてしまうぞ。

編：ほんとですね。これまでも，Visual Basicのプログラムはおもしろいものが多かったんですけど，PC-98にベストの座を奪われていました。しかし，今月のベスト・プログラムはVisual Basic同士の最終選考となりました。

Dr.D：うむ。理科の授業中に考えついたアイデアという，これまでにないタイプのワンキーゲーム『力学的レーサーDX』。『洞窟飛行』はスピード感あるアクション・ゲーム。さすが，激戦を勝ち抜いてきただけのことはあって，どちらをとってもよくできた作品じゃ。

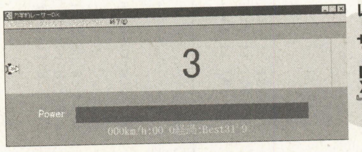
編：ほんとうに選考には苦労しますね。

影：しかし，どれか選ばなきゃならないということで，心を鬼にして決定したのが…。

編：よっち作『力学的レーサーDX』です。単純な作りなんですが，アイデアの勝利といったところでしょうか。

Dr.D：Visual Basicに負けず，他のプログラム投稿者もがんばってくれよ。では，また来月，鬼は～外，福は～内。

影：いてててて。



◀VB用「力学的レーサーDX」

今月はもう一歩のところでしたで賞

●PC-9801用「フライボール」／財田和則（**編**：物理法則をそのままゲームにした感じですね。いまいちおもしろくないのは簡単すぎるからかな？）

●PC-9801用「GARACTICA」／DAI. M（**Dr.D**：STAR TREKの移植版かぁ，懐かしいのぉ。しかし，このゲーム，ぱっと見ただけではとっつきにくいのが難点かのぉ。入力デバイスも当時に比べて進化したのだからマウス等で操作できるようにするといいかも？）

●PC-9801用「ルービック氏への挑戦状（実用）」／ルシ（**Dr.D**：ほほう，ルービックキューブの自動解法プログラムか。これはすごいのぉ。しかし残念なことにプログラムが長すぎじゃ。あと3/5くらいまで縮めてくれればなんとか。）

投稿ありがとう

与田　貴／畑中嘉朗／ぱむろう／工藤賢志／パロパロ／しんたさん／安田隆憲／サンタ山Lv24／浜田博之／佐～也／岩崎泰隆／ルーラー高橋／闇鍋の夜／まお／小松原佳人／でぐっち／吉田作一／樋口博正／町井　謙／桜井和典／高津勝久／芝　亮太／原井幹哉／エクストリーム・ソフト／鳴瀬晃司／村松敬之／山本　巌／上原徳行／くるみるく／俺を信じてコレを打て／大和健志／林　浩太郎／西谷克之／財前清隆／ホーリイクエスト／長谷川基弘／植田泰夫／元吉　潔／原　一豊／大池規靖／右田尚広／萩原　実／高塚くん／芝　大輔／宮岡伸一

※全員紹介できなくてごめんなさい。

影さんのマジック・ボックス（ワンテク&アイデア募集コーナー）

影：このコーナーは，みなさんのプログラミングに関するワンポイント・テクニックや，アイデアなどを紹介していこうというもの。投稿する際は，機種や動作環境などもしっかり明記してください。

あて先：〒141-8715 東京都品川区東五反田 1-11-15 電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「影さんのマジック・ボックス」係

影さんの　マジック・ボックス
************ MPC Utility Program Series ************
対応機種&言語：PC－9801シリーズ互換機
N88－日本語BASIC（86）DOS－BASIC
　ファイルの内容を16進数とアスキーコードで表示します。
　使い方：RUNして、ファイル名を正確に入力します。CTRL+Sで一時停止、何かのキーを押すと再開されます。

── ファイル16進アスキーダンプ　プログラム ──

```
1 ON ERROR GOTO 9:CONSOLE,,,1:INPUT"FILE=",F$:OPEN
  F$ AS 1:FIELD 1,128 AS A$(0),128 AS A$(1)
2 GET 1,A+1:FOR K=0 TO 1:FOR I=0 TO 127:COLOR 4
3 IF I MOD 16=0 THEN ?"[";RIGHT$("0000"+HEX$(A*256
  +K*128+I),4);"] ";
4 COLOR 7:?RIGHT$("00"+HEX$(ASC(MID$(A$(K),I+1,1))
  ),2);" ";
5 IF I MOD 16=15 THEN FOR J=0 TO 15:X$=MID$(A$(K),
  INT(I/16)*16+J+1,1) ELSE 8
6 IF ASC(X$)>31 THEN ?X$; ELSE ?".";
7 NEXT:?
8 NEXT I,K:A=A+1:GOTO 2
9 CLOSE:END
```

▲by MPC

今月のワンポイント・テクニック

BMSの知恵袋　其ノ壱

対応機種：PC－9801シリーズ N88-日本語BASIC(86) DISK&DOS
（その他、ほとんど全ての機種に使用可能！）

≪キーボードマウス≫

```
10 K=VAL(INKEY$):IF K<1 OR K>9 THEN 10
20 LOCATE X,Y:PRINT" "
30 K=K-1:X=X+K MOD 3-1:Y=Y-K ¥ 3+1
40 X=X+(X>78)-(X<0):Y=Y+(Y>23)-(Y<0)
50 LOCATE X,Y:PRINT"@":GOTO 10
```

↓　1行にな～あれ！

```
10 K=VAL(INKEY$):IF K<1 OR K>9 THEN 10 ELSE LOCATE X,Y:
PRINT" ":K=K-1:X=X+K MOD 3-1:Y=Y-K ¥ 3+1:X=X+(X>78)-(X<0)
:Y=Y+(Y>23)-(Y<0):LOCATE X,Y:PRINT"@":GOTO 10
```

　これは、テンキーでカーソルを縦横無尽に動かすシステムです。5を中心にした8つのキーで縦・横・斜めそれぞれの方向に移動できます。
　30行目がポイントでちゅ。

▲by Blue Mirror Soft

今日の1ポイントテクニック
【第1回】　フェードイン・アウト

●対応機種●　PC-9801シリーズ　N88-日本語BASIC(86) DOS-BASIC
●説　明●
フェードイン・アウトの方法を紹介します。
使用時には、下のﾘｽﾄをﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑに組み込んで使って下さい。
*FDIOINITは初期化ﾙｰﾁﾝで、実際に明暗の処理をするのは、*FDIOの所です。
明暗は、「GOSUB」などで飛んでくる度に自動的に切り替えてくれます。
「IT」の値で、ｽﾋﾟｰﾄﾞを速くできます。（そのかわり精度が落ちる。）
このﾘｽﾄでは、ﾊﾟﾚｯﾄの情報を自動読み込みしているのですが、これはまずI/Oﾎﾟｰﾄの168番にﾊﾟﾚｯﾄの番号を書き、次にI/Oﾎﾟｰﾄの170･172･174番を読む方法を使っています。170･172･174は、それぞれ緑･赤･青に対応しています。

```
100 *FDIOINIT
110     DIM PAL(15.2):IT=256:ST=IT:ED=0:SP=-1
120     FOR A=0 TO 15:OUT 168.A5
130         FOR B=0 TO 2:PAL(A.B)=INP(170+B*2):NEXT B
140     NEXT A
150     RETURN
160 *FDIO
170     FOR A=ST TO ED STEP SP:FOR B=0 TO 15:OUT 168.A
180         FOR C=0 TO 2:OUT 170+C*2.PAL(B.C)*A/IT:NEXT C
190     NEXT B.A
200     SWAP ST.ED:SP=-SP
210     RETURN
```

●終わりに●
ﾘｽﾄが見づらい場合は綺麗にそろえて下さい。
次はスタッフロールをやってみよう（たぶん）。

▲by Ka･E･Ru

今月の1ライン・プログラム

ONE LINE PROGRAM（わん らいん ぷろぐらむ）

対応機種
PC-9801ｼﾘｰｽﾞ互換機(N88-日本語BASIC(86)DOS/DISK-BASIC)用

1997/09/21/SUN 斉藤 宏明

それゆけ　いもむし君　レース

自分の夢を託したいもむし君を必死に応援するのだ！

ぷろぐらむ

```
10 CLS 3:RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2)):A$=",ooO":LINE(623,
0)-(623,399):FOR I=1 TO 9:PRINT I;A$:PRINT:NEXT:INPUT"ﾅﾝﾊﾞﾝ
";K:WHILE C(R)<73:R=INT(RND*9):C(R)=C(R)+1:LOCATE C(R)+2,R*
2:PRINT A$:WEND:LOCATE,20:WHILE K=R+1:PRINT"ﾔｯﾀﾈ!!":BEEP:EN
D:WEND:PRINT"ｻﾞﾝﾈﾝ"
```

？　遊び方

RUNして1～9の好きないもむし君を選んで、リターンキーを押すだけだ。

！　注意

" "（ダブルクォーテーション）の中は全て1バイト系のアスキー文字で入力してください（絶対に）。一行ぎりぎりなので一文字でも増えると行の最後の文字が消えます。いもむし君は" カンマ・小文字o・小文字o・大文字O" の組み合わせでできています。

▲by 斉藤宏明

◆ 定期購読●直接購読のしおり ◆

弊社刊行の雑誌は，ご自宅直送方式の年間定期購読をお勧め申し上げます。スピーディーで確実，そしてお得な定期購読をぜひご利用下さいませ。

また　ご希望の雑誌・書籍が，ご近所の書店にない場合は右の振替用紙にて直接ご注文下さい。

■ **年間定期購読料（消費税込料金となっております。）**

電　気　店	¥16,000	マイコンBASICマガジン	¥6,120
ラジオの製作	¥ 8,400	OAビジネスパソコン	¥6,800
電波新聞縮刷版	¥82,000		

■ **年間購読の特典**

①特別号も通常の定価でご購読いただけます。
②電気店は13冊分の購読ができます。
③ＯＡビジネスパソコンは定期特別定価です。

◆確実な振替口座を利用してご送金下さい◆

送金手数料が不要で，確実な郵便振替でご送金をお願い申しあげます。手続きは簡単です。右の郵便振替用紙に下記の必要事項を記入し，郵便局窓口に必要金額と共にご提出いただくだけですみます。

①購読申込書に必要事項を記入ください。なお１年間，或は２年間購読かをはっきりご記入ください。
②払込通知票，払込票に送金合計金額と住所，氏名をご記入ください。払込通知票と払込票は絶対に切りはなさないようにしてください。なお，必ずフリガナをご記入下さい。
③弊社への御意見・御希望がございましたら，通信欄へご記入下さい。
④すべて記入が終了しましたら，案内文のみ切り離して郵便局窓口に金額を添えて提出してください。

∴**振替によるご送金は，着本までに約２週間ほどかかりますのでお含みおきください。お急ぎの場合は，現金書留に，右購読申込書を同封してご送金ください。**

この受領証は、郵便局で機械処理をした場合は郵便振替の払込みの証拠となるものですから大切に保存してください。

ご注意

この払込書は、機械で処理しますので、口座番号及び金額を記入する際は、枠内に丁寧に記入してください。

また、下部の欄（表面及び裏面）を汚したり、本票を折り曲げたりしないでください。

（郵政省）

払込取扱票

通常払込料金加入者負担

02 東京

口座番号（右詰めにご記入ください）

00150-3-51961

金額	千	百	十	万	千	百	十	円
※								

加入者名 株式会社 電波新聞社

料金 | 特殊取扱

通信欄

※定期購読誌名	※新規・継続	購読期間	送金額（送料当社負担）
		年　月号より　年間	円

御希望誌・ソフト・グッズ名	冊数	送金額（送料共）
		円
		円

フリガナ
送付先住所
□□□-□□

産業分類 | 所属又は職種

フリガナ
送付先御氏名

電話 TEL | 年令　才 | 性別 男・女

払込人住所氏名
（郵便番号　　　）
※
（電話番号　　－　　－　　）

受付局日附印

裏面の注意事項をお読みください。（郵政省）（私製承認 東 第1005号）

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

切り取らないで郵便局にお出しください。

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

払込票兼受領証

口座番号 00150-3-51961（右詰めにご記入ください）

通常払込料金加入者負担

加入者名 株式会社 電波新聞社

金額	千	百	十	万	千	百	十	円
※								

払込人住所氏名 ※

料金（消費税込み）　円

特殊取扱

受付局日附印

切り取って郵便局へお出し下さい。

電波新聞社出版物一覧

（消費税込料金となっております）

97. 4現在

図解エレクトロニクス工作⑩	1,835円	〒310円	通信サービスのしくみ	2,039円	〒310円
LAN対応データベースの構築ガイド	2,854円	〒310円	デジタルICのすべて	1,937円	〒310円
ロータス・アプローチ96活用ガイド	1,835円	〒310円	DVD & DVC 入門基本18章	1,529円	〒310円
Windows 95 活用ガイド	1,631円	〒310円	オール・アバウト・ウォーザード	1,509円	〒310円
ロータス・ワードプロ96活用ガイド	1,835円	〒310円	ビジュアルBASIC講座	1,988円	〒310円
新ビデオ技術ハンドブック	2,345円	〒310円	衛星のすべて（改訂版）	1,988円	〒310円
マルチメディアの基礎技術	2,039円	〒310円	エレクトロニクス用語辞典・改訂版	4,689円	〒380円
SEのための情報・システム工学入門	2,039円	〒310円	パソコン認定試験合格対策試験問題集3級・4級	2,039円	〒310円
VTRのすべて増補改訂版	2,141円	〒310円	衛星放送の越境と自由化	1,529円	〒310円
TVのすべて改訂版	1,988円	〒310円	JRA-VAN通信スターターブックforウィンドウズ	3,975円	〒240円
マイクロAccess 95活用ガイド	1,835円	〒310円	アマチュア無線受験マニュアル	1,988円	〒380円
新オシロ・ロジアナ入門講座	2,243円	〒310円	CD技術のすべて	2,039円	〒310円
まんが電気学入門増補改訂版	1,325円	〒310円	新トランジスタと半導体入門基本18章	1,631円	〒310円
図解コンピュータ基礎工学入門	1,937円	〒310円	たのしい電子工作④	1,580円	〒310円
マイクロコンピュータのすべて	1,937円	〒310円	これから始める人の電気学入門講座	1,937円	〒380円

※上記以外にも新聞・出版物がございますので最寄りの本社，支局へお問合わせ下さい。

東京本社 03-3445-8201（ダイヤルイン）
大阪本社 06-203-3361
西部本社 092-431-7411
名古屋支局 052-261-4541
札幌支局 011-641-5591
仙台支局 022-227-7211
関東総局 0273-26-3206
静岡支局 054-289-0121
新潟支局 025-245-2526
松本支局 0263-36-2266
金沢支局 0762-63-8661
京都支局 075-221-8021
広島支局 082-228-5581
高松支局 0878-61-3111
鹿児島支局 099-226-3630

キリトリ線

★プログラム投稿応募カード★

このカードは，プログラムの整理用に使います。必要事項を記入の上，作品に同封してください。
また，封筒にも機種名，タイトルを必ずお書きください。

機種名	プログラム名	氏名	住所	TEL番号
			〒	
		年齢　歳		応募年月日　年　月　日

マイコンBASIC 応募カード

キリトリ線

切手をお貼り下さい

郵便はがき

141-8715

（受取人）

東京都品川区東五反田1－11－15

電波新聞社

月刊
マイコンBASICマガジン
編集部②

ご住所（ふりがな）	〒　都・道　府・県		
電　話	—　—		
ご氏名（ふりがな）		年　齢	歳
		性　別	男・女
職業：		勤務先または学校名：	
本誌を　毎月　・時々　・初めて読む		何人で読みますか　（　）人	

お楽しみプレゼント②応募欄
＊232ページにお楽しみプレゼントのコーナーがあります。希望品名と番号を一つだけご記入ください。
希望品名

●日本ゲーム・ミュージック大賞投票コーナー（211ページに記事掲載）
※あなたの選ぶアルバムの番号とタイトル名（メーカー名も）を一つだけ記入してください。

GM部門		
企画部門		

キリトリ線

月刊マイコンBASICマガジン② 愛読者カード

●記事欄　★OFコーナー　■質問・感想

●あなたの持っているコンピュータ機器をご紹介ください。
パソコン
Windows環境にある(95　3.1)　ない
周辺機器
ゲーム機

●今後購入予定のコンピュータ機器は？
パソコン
周辺機器
ゲーム機

●今月号の本誌でよかった記事(タイトル名)は？
1位：　2位：
3位：　4位：

●今月号の本誌でつまらなかった記事(タイトル名)は？

●パソコンの利用ひん度は？　毎日　週(　)回　月(　)回

●パソコン購入動機は？　ゲーム　プログラム　ワープロ　学習　通信　ハガキ・住所録　仕事　とくになし　その他(　)

●別冊付録「DOS/V製作」に関して感想・意見をお書きください。

●広告資料請求欄●右のリストの番号を記入してください。

広告資料番号										

	掲載ページ	資料請求番号
◆ハード／アクセサリ		
NEC	表2～前付カラー3	1
富士通	前付カラー6～7	2
サンクレスト	後付266	3
エプソン販売	表4	4
♥ソフト		
富士通ミドルウェア	前付カラー8	5
ボーステック	中付カラー133	6
SPS	中付カラー134	7
エムスリイエンタテインメント	中付カラー135	8
日本ファルコム	表3	9
♠レコード関連		
カプコン セルピュータレーベル	中付カラー132	10
コナミレーベル(キングレコード)	中付カラー138	11
ファルコムレーベル(キングレコード)	記事中カラー193	12
ワンダースピリッツ	記事中カラー195	13
ポニーキャニオン	記事中カラー202	14
♣学校関連		
コナミKCEスクール	前付19	15
東京ゲームデザイナー学院	前付22	16
代々木アニメーション学院	中付カラー137	17
◆中古基板販売		
トライ	記事中242	18
キョーワインターナショナル	記事中243	19
♥別冊付録「DOS/V製作」		
TWO TOP/ユニテク電子/ピーシーショップピーテン/ロケット/ブレス/ダイアモンド・マルチメディア・システムズ/若松通商		20

キリトリ線

コンピュータ
エンタテインメント
サイド

ここからあとのページでは，コンピュータを使った楽しいソフトウエアや，その周辺の話題を満載しています。

Computer Entertainment Side

パソコン・ゲーム

BASIC MAGAZINE NEWS

- 『ZERO』と『ZERO2』が1パックになってWin95に登場 …139
- 富士通オリジナルSLG『エーベルージュ』の続編発表 …140

年始のオススメパソコン・ゲーム

1. 銀河英雄伝説V …141
2. 紺碧の艦隊2アドバンス …143
3. GTAポリス野郎をぶっちぎれ!! …144
4. THEビストロ～洋食屋さん経営シミュレーション …146
5. ミッドガルド …148
6. メイジスレイヤー …149
7. レゴアイランドの大冒険～ブリックスターをつかまえろ!! …150
8. 3×3EYES～転輪王幻夢 …151

中級編：遊びかたをマスターする
マジック：ザ・ギャザリング完全日本語版 …152

ブリテンの街の主要施設マップつき！
うるてぃまあ～かいぶす …154

チャレンジ！アドベンチャー・ゲーム臨時号
リヴン～ザ・シークェル・トゥ・ミスト …158

アーケード・ゲーム

本格的バス釣りシミュレーション登場
ゲットバス …161

チームワークがカギのアツいSTG
アームドポリスバトライダー …162

速報！ ファイティングバイパーズ2（仮） …163

懐かしのカプコン・ヒーローも登場！
マーヴルVS.カプコン …164

ROUND8：コットン2 Fooすけのナンかチョーダイ!! …168

◆好評連載／読者参加企画

カーバンクルガールズ・オーディション・レポート
とことんぷよぷよSUN …170

ファイナルステージ …210

第17回日本ゲーム・ミュージック大賞
1997年下半期ノミネート …211

天網恢々ねっとわーく …219

サイキックフォース命EX …220

- ゲーム考現学 …222
- みらくる読者の闘技場 …224
- WILD CARDS …226
- 読者の意見・ホンキでPlayホンネでReview!! …227
- 読者のページ～あくせすROOM …230
- エンターテインメント・サイド・インフォメーション …231
- おたのしみ読者プレゼント …232
- CHALLENGE！ HIGH SCORE！ …234
- ビデオゲーム CLASSIC GUIDE …241
- ソフトハウス10社のPRページ SOFTWARE HOUSE HOT INFORMATION …244

これ1冊であらゆるエンターテインメント・ソフトの情報がわかる！
'98年1月発売の全240本を収録

SUPER SOFT Hot Information …171
新作発売予定表Data Base …203

SULEPUTER
© CAPCOM Co.,Ltd.
セルピュータ誕生
今、ゲーム音楽が変わる!!
'98年 1月29日 同時発売!
セルピュータレーベル第一弾
「私立ジャスティス学園」サウンドトラック
「バイオハザード 2」サウンドトラック
私立ジャスティス学園 リージョン オブ ヒーローズ オリジナル・サウンドトラック
¥2,100(税込) CPCA-1002
初回特典 オリジナル学生証(学籍番号入り)封入
バイオハザード 2 オリジナル・サウンドトラック
¥2,100(税込) CPCA-1001
初回特典 シリアルナンバー入り認証プレート封入
特製ジャケット仕様
ロックマンDASH オリジナル・サウンドトラック
¥2,100(税込) CPCA-1003
'98年2月21日発売予定
NOW PRINTING
CAPCOM®
発売元:株式会社 カプコン セルピュータレーベル TEL.03-3340-0740 e-mail:suleputer@capcom.co.jp
販売元:株式会社SME・インターメディア
SME Intermedia

BOTHTEC®

新たな鼓動。

宇宙歴796年。
広大な銀河は、激しく対立する銀河帝国と自由惑星同盟の果てしない戦闘の場と化していた。
帝国軍の若き天才ラインハルト、そして同盟軍の「不敗の魔術師」ヤン・ウェンリー。
この二つの正義が激突するとき、銀河は野望という名の炎に焦がされていく。
広大な銀河を舞台に、個性豊かな登場人物が繰り広げるドラマチックな戦い。
「銀河英雄伝説V」では、フルポリゴンで制作された3DCGが、3Dアニメーションが超弩級の迫力で展開される。
銀河を燃やし尽くすのは野望なのか、それとも希望の輝きなのか。
待望の新シリーズ「銀河英雄伝説V」。今新たな伝説が始まろうとしている。

この迫力は、超弩級と呼ぶにふさわしい。

帝国軍の旗艦「ブリュンヒルト」や同盟軍の旗艦「ヒューベリオン」はもちろんのこと、それぞれの軍の戦艦、攻撃空母や巡航艦、駆逐艦や戦闘艇にいたるまで可能な限りのポリゴン数を使用して、3DCG化しました。この重量感とリアリティは、まさに超弩級の迫力となってキミの胸を打つでしょう。

プレイヤビリティを追求した、ウィンドウシステム。

3DCGで描かれた各ユニットが表示され、コマンド入力が行えるメインウィンドウ。戦場となっている星系の全体図とユニットを表示する星系ウィンドウ。そして、ゲーム情報だけでなく、カーソルの位置によって、それぞれのユニットの情報を表示するようになってい情報ウィンドウ。単に操作のしやすさだけでなく、まさに戦術・戦略のおもしろさを味わうために設計されたウィンドウシステムです。

2つのプレイモードがより深い楽しみを教えてくれる。

総シナリオ数60本以上。ムービー数約200本という、壮大なドラマは「キャンペーンモード」「シナリオモード」の2つのゲームモードで楽しむことができます。しかも「シナリオモード」では、対戦相手はコンピュータでも人間でもOK 。コンピュータを相手に戦術を磨き、友だちと競いあう、といった遊び方もできます。

© 1997 田中芳樹・TKKW
© 1998 QUEST/BOTHTEC
MECHANIC DESIGN © 1997 加藤直之

対応環境：Windows95/NT4.0 日本語版
CPU：Pentium 90MHz (推奨 133MHz 以上)
モニタ：640×480ドット(推奨 800×600 以上)
16ビットカラー以上
本体メモリ：16MB (推奨24MB 以上)
ハードディスク：空き容量30MB 以上
CD-ROMドライブ：2倍速(推奨4倍速以上)
※BGMをお楽しみいただくためには、MIDI音源の環境が必要になります。

銀河英雄伝説V　標準価格10,800円(税別)
平成10年1月15日新発売!!

※MicrosoftおよびWindowsは米国Microsoft Corporationの米国およびその他の国における登録商標です。
※その他の記載の会社名、商品名、ロゴマークは、各社の商標または登録商標です。
※商品の仕様は改良のため一部変更になる場合があります。

ボーステック株式会社 〒158-0083 東京都世田谷区奥沢5-31-17 アルボス3A TEL. 03 (3722) 0043
ボーステックユーザーサポート TEL. 03 (3722) 0076

製品の詳しい情報は、当社ホームページをご覧ください。 http://www.bothtec.co.jp/

(株) エス・ピー・エス
SPS
〒960福島市太平寺字過吹24-1
TEL0245-45-5777/FAX0245-45-1804
SPSホームページ URL http://www.sps.co.jp/
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー、コンピュータエンタテインメントの商標です。

Developed by Motivetime Ltd.
Published and distributed under license
from Elite Systems Ltd. by S.P.S. Co., Ltd.
Sublicensed by Four Winds Software Inc.
Copyright 1997 Motivetime Ltd.
All rights reserved.
©ATLUS/CAVE ©1996 S.P.S

GTA
GRAND THEFT AUTO
グランド セフト オート
ポリス野郎をぶっちぎれ
あのレミングスのDMAが放つ1998年
最大の問題作
あのレミングスを送り出したDMAの放つ新ゲームは
3D技術を駆使した大都会CARアクション!!
君も今日からギャングのメンバーだ
米軍から戦車を奪って公道走りたい
ロケットランチャーぶっぱなしたい
ウカレて幸せそうな市民をぶん殴りたい
全てOK!
快楽のボルテージを上げろ!!
GTAホームページ上でお試し版配布中
Http://www.zoo.co.jp/gta/
BMG INTERACTIVE
販売元:エムスリイエンタテインメント株式会社
発売元:株式会社ズー
1998年1月23日発売
Windows95 完全日本語版 標準価格 8,800円(税別)
株式会社ズー 〒386-1200 長野県上田市上田リサーチパーク内
製品に関するお問い合わせ：株式会社ズー ユーザーサポート係 TEL 0268(38)1561
©1997 DMA Design Ltd. Under License by BMG Interactive
Japanese Translation©1997 BMG Japan

大好評!! 電波新聞社のアップスキャン・コンバーター

ビデオもゲーム機も映せる 欲張り派

XRGB-1は、テレビ・チューナーやレーザーディスクなどのNTSC標準信号、家庭用ゲーム機、業務用ゲーム基板の映像を、パソコン用のディスプレイで表示するための変換装置です。

入力端子と接続

XRGB-1にはビデオ端子、Sビデオ端子、21ピンRGBマルチ入力端子があります。これらの端子から入力された信号は、パソコン用ディスプレイのRGB信号に変換されます。

また、パソコン入力用の15ピン・アナログRGB端子がありますので、パソコンと映像機器の画面を切り替えて使うことができます。

接続可能なビデオ機器

レーザーディスク・プレイヤー，家庭用ゲーム機など。

- ●家庭用ゲーム機は、各ゲーム機に付属の標準添付のAVケーブルや、各社から発売されているSビデオケーブル、21ピンRGBマルチケーブルなどで接続できます。
- ●ビデオテープの再生映像が映らないことがあります。

対応ディスプレイ

水平同期周波数31kHz（640×480ドット）または、水平同期周波数15kHz（200ライン）の画面モードを持つ15ピン・アナログRGBディスプレイに対応しています。

標準価格26,800円（税別）
好評発売中

XRGB-1セット内容：XRGB-1本体，ACアダプター，15ピン・アナログRGBケーブル，IBM PC用RGB変換ケーブル（入力用、出力用各1本），オーディオ変換ケーブル，微調整ドライバーが同梱されています。ビデオ接続ケーブル、S端子ケーブルなどは、同梱されていません。

（ゲーム機用の21ピンRGBマルチケーブルは、同梱されていません。各ゲーム機メーカーから販売されている純正ケーブルをお使い下さい。）

XRGB-1
UP SCAN CONVERTER UNIT

ゲームをきれいな画面で楽しむ エンジョイ派

DISPLは、パソコン用ディスプレイを家庭用ゲーム機で使いたい、もっと鮮明な映像でゲームを気持ちよくプレイしたいなど、ゲーム機ユーザーの贅沢な要望に応えたアップスキャン・コンバーター・ユニットです。

対応するゲーム機

21ピンRGB映像出力端子を持つ機種
プレイステーション，スーパーファミコン，ネオジオ，セガなど

対応ディスプレイ

水平同期周波数31kHz（640×480ドット）のパソコン用ディスプレイが対応します。

水平同期周波数31kHzの画面モードを持つディスプレイ例	
NANAO	56T・S
マグビュー	MX17S
MITSUBISHI	RD17G
SONY-Power WIDE	KV-28PW1
飯山電気	MT-8617ES
NEC	PC-KM152,173など

ご注意
DISPLは以下のディスプレイには対応しておりません。
SHARP X68000用ディスプレイ（CU、CZシリーズ）
富士通 FM TOWNS用ディスプレイ（FMT DPシリーズ）
NEC PC-9801用ノーマルディスプレイ（PC-KDシリーズ）

標準価格19,800円（税別）
好評発売中

DISPL
ディスプル
UP SCAN CONVERTER UNIT

DISPLセット内容：DISPL本体、ACアダプター、15ピン・アナログRGBケーブル、IBM PC用変換ケーブルが同梱されています。

（ゲーム機用の21ピンRGBマルチケーブルは、同梱されていません。各ゲーム機メーカーから販売されている純正ケーブルをお使い下さい。）

(社)日本映画テレビ技術協会員.(財)日本視聴覚教育協会員.(社)日本漫画家協会員
日本映画録音協会員.日本映画照明協会員.日本映画撮影監督協会員

学校法人 大矢学園グループ
認定CG教育校
〔CG-ARTS協会認定〕

YAG 代々木アニメーション学院®

大阪校10周年

98.74%の実績校
(平成9年3月卒業生の就職・デビュー率)

良くて安いメディア芸術教育

新設・改設学科を全校で65万円入学。

H10年4月 新設(東京校)	H10年4月 改設
アニメ音響監督コース科(修学2年)	デジタルペイント・アーティスト科(修学2年)
SFX監督コース科(2年)	アニメ監督コース科(2年)
デジタル映像エキスパート科(2年)	背景美術監督コース科(2年)
ライト照明デザイナー科(2年)	エンターテインメント・ノベルズ科(2年)
ヒットメイク・プロデューサー科(1年)	
ミュージカル舞台・演劇科(2年)	
メディア芸術総合学科(3年)	

※ここに揚げた新設・改設の学科へは、設置校であればどこにでも65万円で入学できます。

年間学費65万円でご入学できます。

65万円入学

—— 入学祝金贈呈 ——

大阪校もおかげさまで10才をむかえました。感謝!!大阪校設置のどの学科でも「H9年内の出願者15万、それ以降は10万円」

しかも **祝金** 15万円 10万円を贈呈

[大阪校設置学科]
アニメーター科(修学2年)
デジタルペイント・アーティスト科(2年)
CGアニメ・ゲーム科(2年)
エンターテインメント・ノベルズ科(2年)
マンガ・コミックプロ養成科(1年)
声優タレント科(1年)

新設
●ゲーム・デザイナー科(2年)
●アニメ監督コース科(2年)
●背景美術監督コース科(2年)

さらに 2年次は40万円で進級できます。

夜間部開校

平成10年5月東京校・大阪校願書受付中

夕めし付き

—— 夜間部・専科/設置学科 ——

1 ゲーム・クリエイター専科(東京/大阪)
2 CGクリエイター専科(東京/大阪)
3 インターネット・クリエイター専科(東京/大阪)
4 アニメーター専科(東京/大阪)
5 アニメーション演出専科(東京/大阪)
6 コミック専科(東京/大阪)
7 ノベルズ専科(東京/大阪)
8 シナリオ・ライター専科(東京)
9 トレンディ・イラスト専科(東京)

夜間部・専科要項
■修学年限 1年6ヶ月
■授業日時 毎週1回 PM6:30~8:30

マズ見て聞く、それからでも遅くない

●無料1日体験入学

東京校	原宿校	ひがし校	大阪校・名古屋校	福岡校	仙台校	札幌校	広島校	大宮校	沖縄校
1/15(祝)	1/15(祝)	1/25(日)	1/18(日)	2/1(日)	1/25(日)	2/1(日)	1/15(祝)	1/15(祝)	1/25(日)

●学院説明会

盛岡市	郡山市	新潟市	金沢市	宇都宮市	横浜市
2/22(日)	2/8(日)	1/15(祝)	2/8(日)	2/11(祝)	1/18(日)
千葉市	静岡市	高崎市	京都市	岡山市	松江市
1/25(日)	1/25(日)	1/18(日)	2/8(日)	1/25(日)	2/15(日)
松山市	鹿児島市	長崎市	熊本市		
2/15(日)	1/18(日)	2/22(日)	1/25(日)		

見学随時
事前にTELを

平成10年4月入学生願書受付中

入学案内書無料
体験入学・説明会無料開催

未来が見える、公認資格が自然にとれるカリキュラム

24時間、無料で医療健康相談!

特待生12万円 特育生36万円 支給!

専用寮・格安居住!

- アニメーター科(2年)
- CGアニメ・ゲーム科(2年)
- ゲーム・デザイナー科(2年)
- ゲームキャラ・ムービングデザイナー科(2年)
- ゲームサウンド・ディレクター科(1年)
- マルチメディア・クリエイター科(1年)
- アニメAVオペレーター科(2年)
- 声優タレント科(1年)
- SFX特撮科(2年)
- ビデオ・ジャーナリスト科(2年)
- マンガ・コミックプロ養成科(1年)
- ビジュアル・イラスト科(2年)
- ミュージック・アーティスト科(2年)

キャリスマップ
CARISMAP

ピシャリ

アート系コンピュータ適性診断「キャリスマップ」

あなたのアート適性をコンピュータがピシャリ ただいま診察ブック進呈中(無料)。
診断結果をわかりやすいビジュアルマップにしてお手もとへ(無料)。

ハガキでお申し込み

①住所②氏名(フリガナ)③TEL④年齢⑤学年(職業)⑥希望学科(ある場合)⑦「案内書」あるいは「夜間パンフ」、「体験」か「説明会」又は「キャリスマップ」と明記して下記住所へ。

〒151 東京都渋谷区代々木1-20-3-BM-1 代々木アニメーション学院

TEL・FAXでお申し込み

フリーダイアル 0120-310-042(才能を世に) FAX 0120-310-595(才能すごくいい)

URL http://www.jki.co.jp/YAG/ E-Mail yag_info@po.infosphere.or.jp

東京校 原宿校 ひがし校 大阪校 名古屋校 福岡校 仙台校 札幌校 広島校 大宮校 沖縄校

無料オーディション(全国開催決定)

新人声優・才能発見!!

名古屋(1/15)、札幌(1/25)開催決定!

デビュー・プロダクション所属99%(声優タレント科平均)の代アニが参加料・デビュー費用は一切無料でプロの最前線へ。
お申し込みは下記へ

〒150 東京都渋谷区神宮前1-19-8-BM-1 代々木アニメーション学院

☎(03)3470-1105 原宿声優スタジオ

KONAMI
KONAMI LABEL 1月 JANUARY LINEUP
天使のささやきに目ざめて
館林見晴
1st.Album
Dream of you...
Miharu Tatebayashi
CD:KICA-7832 税込定価￥3,059
'98.1.21
CDとグッズ同時発売!
初回特典:ピクチャーCD
館林見晴ファーストアルバム、「Dream of you...」の発売を記念して、オリジナルグッズも登場!!
①CP450「Dream of you...」発売記念テレカセット3枚組 メーカー希望小売価格￥4,000(非課税)
②CP451「Dream of you...」発売記念ポストカード5枚組 メーカー希望小売価格￥500(税別)
③CP452「Dream of you...」発売記念クリアファイル5枚組 メーカー希望小売価格￥1,200(税別)
商品に関するお問い合わせは フリーダイヤル 0120-086-573
お客様相談室 コナミホットライン
営業時間:月曜日~金曜日(祝日を除く)午前10:30~12:00/午後1:00~5:00
電話番号は、お間違えのないようにおかけください。
インターネット情報サービス ホームページアドレス http://www.konami.co.jp/cp/cp3.html
君と出逢えて、本当に良かった。
ときめきでいっぱいの、あのシーン、このイベント。
そして気になる、その後の日々…。
彼女たちの本当の気持ちが、このCDでわかる。
ときめきメモリアル
虹色の青春 forever Vol.1
1.21 In Store
初回プレスだけの2大特典
①ときめく香りつきブックレット
②ピクチャーCD
★パソコン画面でイラストが見られます。
★立体音響効果
CD EXTRA
Roland Sound Space
CD:KICA-7841 税込定価￥2,854
速報! ドラマCD「ときめきメモリアル 虹色の青春 forever」vol.1~5の全5巻を購入の方には「虹色の青春 forever~プライベートシングル」CDプレゼント!
★発売予定=vol.2(2.21)/vol.3(3.27)/vol.4(4.24)/vol.5(5.22) *詳しく各商品のオビウラをご覧ください。
文化放送系「CLUB ときめきメモリアル」(金曜24:00~24:30)で絶賛放送中!
文化放送系ステレオドラマ
バーンナップ EXCESS プラス
BURN-UP EXCESS plus
FILE 2
AD 202X年、国際犯罪都市ネオ・トーキョー。頼れるのはヤツらだけ…!?近未来ポリスアクション、アニラジドラマ「BURN-UP EXCESS」CD化第2弾!
2.4 In Store
CD:KICA-7827税込定価￥2,854
〈CAST〉
今井由香/岡本麻弥/丹下 桜/金月真美
置鮎龍太郎/天野由梨/桑島法子/他
オープニングテーマ
金月真美「SHOW TIME」CDS:KIDA-7636
エンディングテーマ
鶴田加奈子「Future Dream」CDS:KIDA-7639
In Store Now 各税込定価￥1,020
文化放送系列 CLUB db STATION
BURN-UP EXCESS plus
パーソナリティ 桑島法子
番組内でラジオドラマ放送中!
文化放送(土)24:00~24:30/山形放送(日)24:30~25:00
福井放送(月)23:30~24:00/東海ラジオ(日)25:30~26:00
BURN-UP EXCESS plus
FILE 1 In Store Now
CD:KICA-7826 税込定価￥2,854
BURN-UP EXCESS
オリジナルサウンドトラック
CD:KICA-7852税込定価￥3,059
2.21 IN STORE
© KONAMI © AIC © CULTURE PUBLISHERS
永遠のときめき、伝えたい・・・
金月真美
K-BRAND
MAMI KINGETSU
New Album
2.4.WED In Store
「K-BRAND」とはすなわち「金月印」。
今まで数多くの名曲を生み出した
「ときめきメモリアル」CDシリーズから
選りすぐりの12曲を金月真美が
カバーしました。
オリジナル曲とはひと味違う曲の数々は
知っている人にも知らない人にも
新鮮に聴こえるはず。
新たな"ときめき"を
あなたに送ります。
初回2大特典 ①ピクチャーCD ②特製フォトカード封入
CD:KICA-7838 税込定価￥2,854
金月真美「K-BRAND」発売記念イベント
1.18(日)郡　山●新城ホール 問:三野屋郡山店 0249-22-7797
1.25(日)横　浜●西公会堂 問:シアル音楽館 045-311-1745/アニメイト横浜 045-403-6990
1.31(土)金　沢●KOHRINBO109ホール 問:KOHRINBO109ヤマチク 076-220-5010
2. 1(日)名古屋●GROOVE!本店6Fイベントホール 問:GROOVE!本店 052-671-8989/アニメイト名古屋 052-453-1322
2. 7(土)広　島●デオデオ本店7F サテライトスタジオ 問:デオデオ本店 082-247-5111
2. 8(日)神　戸●ディスクピア三宮一番館ホール 問:ディスクピア三宮一番館 078-232-2398
京　都●ビーバー京極店 京極東宝ビル3Fホール 問:ビーバー京極店 075-255-0734
2.14(土)福　岡●福岡キャビンホール 問:アニマップ福岡本店 092-731-5256
2.15(日)宮　崎●(株)西村本店6Fホール 問:(株)西村本店 0985-24-4141
金月真美LIVE 写真集「Summer Break '97」In Store Now ￥3,150 tax in 発行 コナミ株式会社 発売 双葉社
金月真美 Offical Fan Club「マミら」
Information Call : 03-5363-7578 (受付時間:15:00~18:00それ以外の時間はテレフォンメッセージ)
ORIGINAL GAME SOUNDTRACK
オリジナル・ゲーム・サントラ
1.21 In Store
FIGHTING 武術 WU-SHU
16bit44.1kzh/音楽CDと同クオリティーBGMをフルデジタルで収録。
最新コブラ基盤を使用したゲームと相まって、サウンド機能も超ハイクオリティー!
CD:KICA-7834 税込定価￥2,243
BROKEN HELIX ORIGINAL GAME SOUNDTRACK
BROKEN HELIX
ブロークン・ヘリックス
オリジナル・ゲーム・サントラ
アメリカ、シカゴ発
コナミゲームミュージック
オリジナルサントラに初登場!
2.4 In Store
CD:KICA-7839 税込定価￥2,243
あの沙羅曼蛇が完全リニューアルアレンジで再臨する。
最高のレベルのDesk Top Musicがここにある。
沙羅曼蛇
MIDI POWER Pro5
MIDI POWER Proシリーズ第5弾
「MIDI POWER Pro5~沙羅曼蛇」発売!
2.4 In Store
"2HDフロッピー"付き! CD:KICA-7837 税込定価￥3,873
沙羅曼蛇
待望の「沙羅曼蛇リミックス」発売!
1.21 In Store
CD:KICA-7819 税込定価￥2,447
KONAMIX
"KONAMIX" NITE入場券付き!
SALAMANDER REMIXES
KONAMI
制作・発売元:コナミ株式会社 〒105-6021 東京都港区虎ノ門4-3-1 ©1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
販売元:KING RECORDS
97240137

CASTER：八巻将之，藪良小路

対戦格闘ゲームファン必見！

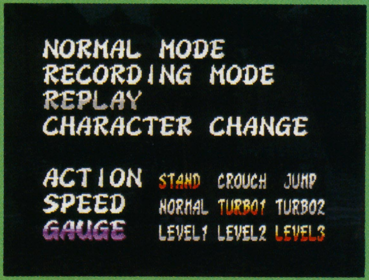
『ZERO』と『ZERO2』が1パックになってWin95に登場！

アーケードのみならず，素材集にスクリーンセーバーetc.と，パソコンでのソフト展開にも意欲的なカプコン。最近では自社キャラクターをフィーチャーした初のエデュテインメント・ソフト『おしえて ふぁいたー』の発表が記憶に新しいところだが，つぎなる新作が早くも発表された。

その新作とは，Win95版『ストリートファイターZERO』＆『ストリートファイターZERO2』。数々の家庭用ゲーム機に移植され，好評を博してきた『ZERO』シリーズが，ついにパソコン上でも楽しめるようになるわけだ。これだけでもPCユーザーには朗報と言えるが，さらにオドロキなのは，この2タイトルが1本にカップリングされるということ。『ZERO』と『ZERO2』をセットで購入できるのは数々の移植版のなかでも，このWin95版のみ。予価6,800円（税別）とコストパフォーマンスも高く，興味を引かれながらも買いびかえていたユーザーにとっては，かなりのセールスポイントになるだろう。

どちらもPS版の内容を忠実に再現したものとなっていて，収録されているのは，「アーケードモード」「バーサスモード」「トレーニングモード」の三つ。とくに「トレーニングモード」では，スーパーコンボゲージやゲームスピードを任意に設定して技の練習を行なうことができる。

対戦格闘ゲーム初心者も安心して楽しめる，この1本。発売は3月の予定だ。



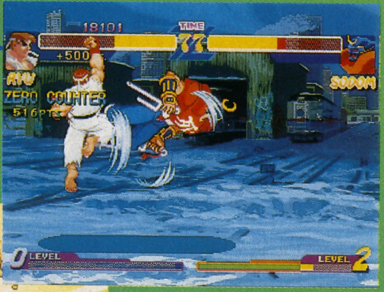
◀さまざまな設定を施して練習できる「トレーニングモード」

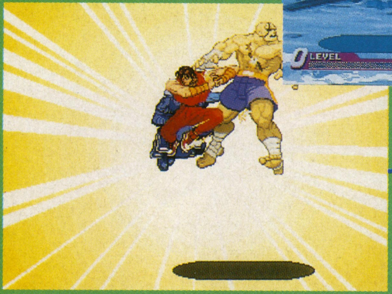
ストリートファイターZERO

シリーズ第1弾。「ZEROコンボ」「ZEROカウンター」といった新要素もさることながら，『ストII』シリーズからガラリと変わったアニメチックなグラフィックが話題を呼んだ。登場キャラは，おなじみのリュウ，ケン，春麗，サガットに加え，『ファイナルファイト』のガイとソドム，『ストI』のアドンとバーディー，そして新キャラのナッシュとローズという10人構成。のちにボスキャラのベガと豪鬼&隠しキャラのダンもプレイヤー・キャラとして使えることが判明した。

ZEROカウンター

▶スーパーコンボゲージを消費し，ガード状態から反撃。『ヴァンパイア』シリーズのガードキャンセルに似たシステムだ





スーパーコンボ

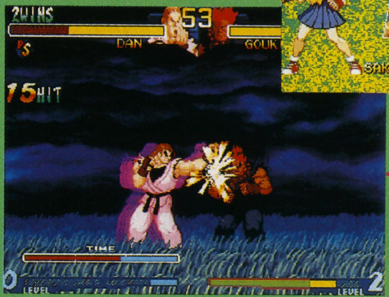
◀スーパーコンボゲージを消費することで出せる，必殺技より上位の攻撃。ダメージが大きく一発逆転を狙える

ストリートファイターZERO2

『ZERO』発売から1年のブランクをおいて登場したシリーズ第2弾。前作との大きなちがいは，さくらをはじめとする5人の新キャラが追加されたことと，好きな技を組み合わせて自由に連続技を作れる「オリジナルコンボ」システムが導入されたこと。とくに新キャラのなかでは良くも悪くも（笑）さくらが大人気で，熱心なファンのあいだで発売前からさまざまなウワサが飛びかったのは記憶に新しい。しばらくして，ゲームバランスetc.を改良した『ZERO2アルファ』も発売された。

新キャラクター参戦

▶前作の登場キャラ13人に加え，『ZERO2』では，ダルシム，ザンギエフ，元，ロレント，さくらの5人が新たに参戦した



オリジナルコンボ

◀『ZERO2』の目玉，オリジナルコンボシステム。発動中は技の動作が速くなるため，通常時よりも連続技をキメやすくなる

ストリートファイターZERO © CAPCOM CO.,LTD. 1995, 1998 ALL RIGHTS RESERVED.
ストリートファイターZERO2 © CAPCOM CO.,LTD. 1996, 1998 ALL RIGHTS RESERVED.

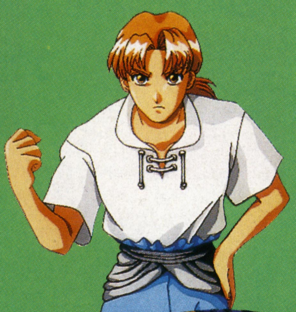
今度はサスペンス+恋愛

富士通オリジナルSLG『エーベルージュ』の続編が発表された!!

滅亡に向かう世界を救う恋愛&育成SLGシリーズ最新作『エーベルージュ2』の内容が明らかになった。今作ではアドベンチャー要素が強化され，育成方法や仲間とのつきあいかたで，エンディングはもちろん，イベントやスリリングなシナリオがさまざまに変化していく。何度でも遊びなおせるわけである。

しかし，ファンにとって最大のニュースは，生徒たちの総入れ替えだ。時代設定は，前作の卒業式から3年後。プレイヤー演じたところのカレナック青年は大陸に渡っており，今回の主人公ランツは，彼の弟なのである。

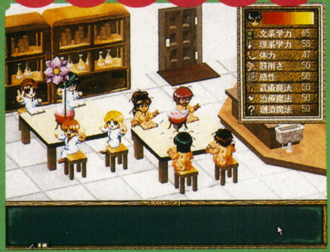
魔法や武道などの修行にはげみつつ，「エーベルージュ神話」や「巨木」「創造魔法」などの謎を解くために，学園周辺だけではなく，カダローラ島中を仲間（とくに女の子）たちと冒険するのだが，謎の組織の妨害や複雑な事情をかかえた女性陣とのコミュニケーションが，またまたプレイヤーを悩ませてくれそう。対応機種はWindows95。3月6日発売予定で予価は8,800円だ。



ロルフ（声：上田祐司）
▼主人公のよき友人。イタズラ好きだが憎めないヤツ

アルスター（声：石田　彰）
◀主人公のライバル的存在。もちろん成績は学園随一

仲良くお勉強？



▲今回は大勢での学習シーンもある。席順が好感度にいろいろと影響するぞ

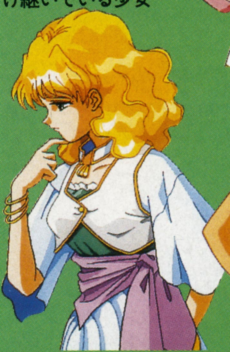
新登場の人物たち

主人公ランツ（声：南　央美）
◀まだ知らされない使命をおびて魔法学園に入学してきた少年。王国の命運は彼にかかっているのだ。緊張するね

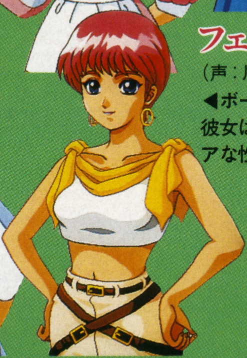
アルテナ（声：矢島晶子）
▼ついに眼鏡娘が登場。恋に恋する夢見がちな少女だ

メル（声：久川　綾）
▶病弱で，引っこみ思案。人との会話が苦手なコだ

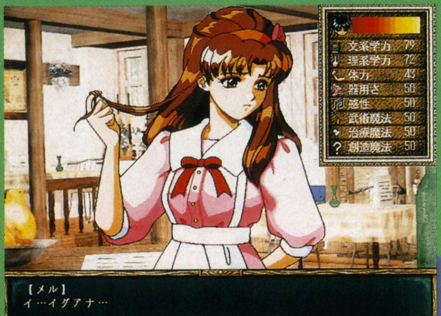
ドーラ（声：桑島法子）
▶ええカッコしいの才女。同性に嫌われるタイプ



マール（声：氷上恭子）
▼アンヘル種族という特殊な血を受け継いでいる少女



フェルス（声：川上とも子）
◀ボーイッシュな彼女は，アウトドアな性格がウリ



▲▶育成・恋愛・探求の3要素が複雑にからんでいるのがシリーズの特徴。これまで謎のままだった新事実が解明されるかも!?

『ワーランド』シリーズの過去と未来

ワーランドと呼ばれる世界で展開する育成SLGシリーズの第1作『エーベルージュ』は，'96年の7月に発売されて以来，海外や家庭用ゲーム機に移植されるなどの人気を博した。つづく『エーベルージュ スペシャル～恋と魔法の学園生活』では，恋愛SLGとしての要素を強化し，非常に遊びやすくしたのが特徴だ。そして，今回紹介した『2』までが育成&恋愛SLGとしての連作である。

しかし，同シリーズは，主導者の六川氏が「ネットワークゲームをやりたい」という気持ちでまとめはじめたワーランド構想にもとづいており，いつか『エーベ』のキャラクターたちを使って，何人ものプレイヤーがパーティーを組んでのネットワークRPGなどが制作される可能性も考えられないわけではない。

また，ユーザーの声に敏感なのも特徴で，とくにパソコン通信であるNIFTY-Serveに寄せられるファンの意見やアイデアが，新作ごとに上手に活かされているのがよくわかる。

このシリーズは，どの方向へ，どうやって，どこまでいくのか見当がつかない，先行きの見えない楽しさを持っている。次回作のメイン・プロットを作るのは，ベーマガ読者であるキミかもしれないのだ。

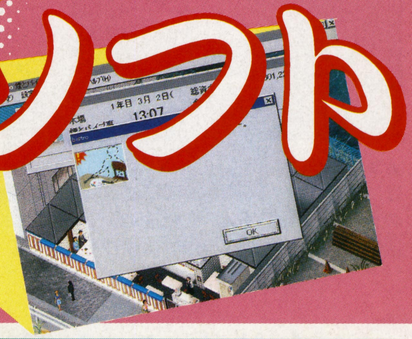
◀関連商品も意外と充実している。これはタカラから新たに発売されたエルツの人形。小説やラジオドラマCDなども好評発売中だ

▶韓国版ではなんと，韓国語に吹き替えられたCDが同梱！

※画面写真，キャラクター画像はすべて開発中のものです。

はじめ良ければ終わりよし。年始めはコレで決まり!

年始のオススメ パソコン・ソフト PART 2



先月号の「年末年始の〜」にひきつづき，編集部のオススメするパソコン・ゲームを8本紹介しよう。この号が発売されるころには，お正月休みも終わっているけど，休日などを利用してぜひ遊んでみてほしい。今月は個性派ぞろいだ!!

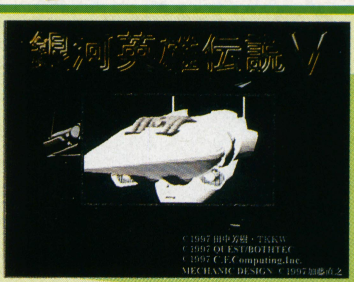
オススメ 1

大人気スペースオペラSLG，第5弾

銀河英雄伝説V

■ボーステック ■SLG ■10,800円 ■Windows95/NT4.0 ■1月15日発売予定

ボーステックの年始の新作は，おなじみ艦隊戦SLGの最新版。より遊びやすくなったこの作品に，ファンもそうでない人もチャレンジだ！（文／煌竜）



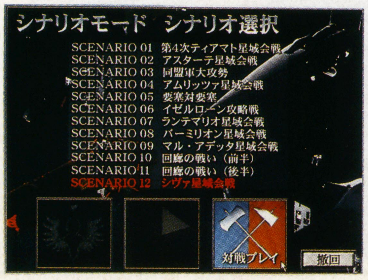
初心者からマニアまで

SLGファンならば，もうおなじみのタイトルであろう本作。遠い未来，銀河系を二分した銀河帝国と自由惑星同盟のあいだの抗争・興亡を描く，同名のSF小説を原作にした戦術級宇宙艦隊戦SLGの第5弾だ。

原作モノでシリーズ5作目と聞くと，それだけで引いてしまう人がいるかもしれないが，ゲーム自体は原作を知らなくても十分に遊べるシンプルな作りになっている。基本的には自分の指揮下の艦隊にそれぞれ目的地点と方向を指定してやり，あとは敵の動きに合わせて態勢と陣形を適度に変えるだけ。戦闘はオート機能にまかせればいいし，補給も，武器を補充したい艦隊の近くに補給艦を持っていき，指定するだけだ。このように，SLGの初心者でもラクに遊べるように，システムは徹底的に簡略化されている。

しかしそのいっぽうで，凝ろうと思えばいくらでも細かい部分に凝ることができるのも『V』の特徴だ。提督や参謀の能力，あるいは構成艦種によって艦隊の速度&攻撃力はかなり変化するし，偽装艦隊（画面上に艦隊がいるように見せかける。攻撃されると消える）なんてものも使うことができる。それに，コンピュータの思考もかなり強力だ。

初心者からSLGマニアまであらゆる層が遊べる本格派戦術SLG。それが『銀英伝V』だ。



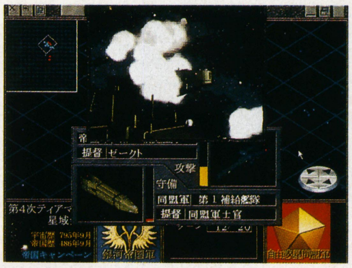
◀シナリオ、キャンペーンの2モードで遊べる

『IV』と『V』について

前作をプレイした人のなかには，上の説明を読んで「あれ？」と思った人もいるだろう。前作は帝国・同盟両軍の提督から誰かひとりを選び，作戦提案や政治工作を行なったり，戦場で自艦隊を指揮して功績を立てて成り上がっていく，「軍人出世SLG」みたいなゲームだった。しかし本作は『III』までと同様の純粋な戦術SLGになっている。Win95版になったことで，操作性がさらに向上したのに加え，「陣形」の採用により，戦略性の向上と原作の雰囲気の再現を両方とも実現している（くわしくはつぎのページにて）。言わば「『III』のバージョンアップ版」なのだ。

ちなみにWin95版の『銀河英雄伝説IV』が現在5,980円で発売中だ（スクリーンセーバー2タイトルがついて9,800円の『バリューパック』もあり）。まだ遊んでいない人には，本作ともどもオススメする。

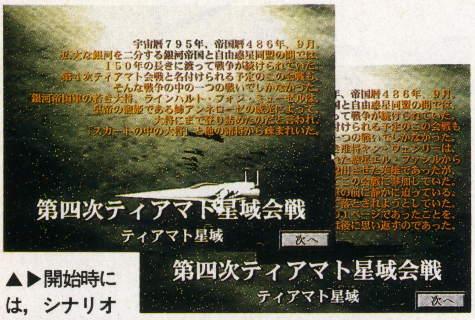
▲艦隊の目的（中継）地点を定め，向きを指定。操作自体はきわめてカンタンだ



◀敵本体ではなく補給艦を狙うような戦術もアリだ

キャンペーンの流れ

❶ シナリオ・スタート



▲▶開始時には，シナリオの背景と「勝利条件」&「完全勝利条件」が提示される。帝国側か同盟側かでメッセージも条件も変わってくるぞ

『V』の目玉が，このキャンペーン・モードだ。プレイヤーは帝国軍か同盟軍のどちらかの陣営を指揮して，独立したいくつものシナリオを，エンディングまで戦い抜くことになる。ただし一本道で話が進むわけではなく，戦闘の勝敗によってストーリーは複雑に分岐し，ときには原作にない独自のシナリオが登場することもある。シナリオ数は全部で60以上あるから，すべてをプレイしようと思ったら，わざと負けてみることも必要になるだろう。

なお，シナリオ中には原作に出てきた要塞や惑星が多数登場する。未読の人はシナリオ開始時の説明をよく読むべし。要塞砲をいきなり食らうとシャレにならないぞ！

❷ イベント・シーン？

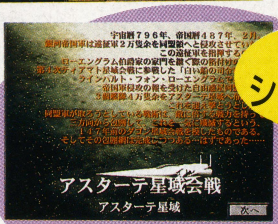
▶ゲームの途中で原作をもとにしたイベントが発生することがある。ファンは必見!?

❸ いざ出撃

◀戦いがはじまったらあとは勝利条件の達成を目指すのみ。敵のうしろに回りこめ！

❹ 戦い終わって…

◀戦いの結果によってシナリオは分岐する。最悪の場合は，途中でゲーム・オーバーだ



つぎのシナリオ？

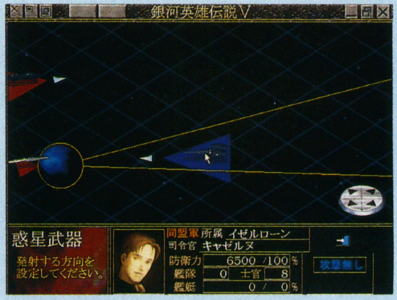
別シナリオ？

原作ファンの部屋

下の写真をご覧あれ。提督および有名艦艇のグラフィックは，すべて小説版のイメージを基調に描き起こされているほか，戦闘シーンなどの3Dムービーは約200本。おまけに原作のセリフも満載の超豪華版。「銀英伝」ファンの人もこれなら買いだ！

◀"鉄壁"ミュラーの旗艦。有名艦艇のグラフィックはほぼすべて登場している

▶提督の顔グラフィックはアニメ版から原作に近い雰囲気に変化した



▲ファンにはおなじみ，要塞砲"トゥールハンマー"の脅威的な射程と破壊力も相変わらず

陣形に注目！

「横に展開して敵艦隊の一点に集中砲火」
「紡錘形に編成して一気に敵陣を突破！」
「円陣で防御に徹し反撃の機会をうかがえ」
……原作にもあったこんなシーンを再現するのがこの陣形システムだ。六つの陣形のどれを選ぶかで，艦隊の速度・旋回性能・攻撃力などの値が大きく変わってくるほか，各陣形のあいだには相性が存在する。戦闘時は，つねに相手より有利な陣形をとるように心がけよう。複数の艦隊が入り乱れる乱戦時が，活用のチャンスだ。

◀特定の陣形では特殊な攻撃も可能になる。効果的に使って敵艦隊をくずせ！

▶艦隊乗員の態勢も変更可能。速度や疲労度が大きく変化する

陣形を変えると…？

▶紡錘形は，射界がせまい。しかし艦隊の速度は最高だ

◀横に広い陣形は運動性を犠牲にして射界を広げる。迎撃に吉

オススメ 2

“照和”の時代を戦うウォーSLG

紺碧の艦隊2 アドバンス

■マイクロキャビン ■Windows95 ■11,800円 ■SLG ■発売中

さまざまな方面に展開を見せる荒巻義雄の小説「紺碧の艦隊」。架空と実在が混在するこの世界の兵器をあやつり，過酷な戦争を戦いぬけ！（文／伊藤真臣）

プロローグ

この物語の主人公である“彼”はブーゲンビル島の上空で死んだはずだった。せまりくる敵航空機の機銃を受け，そこで息絶えたはずだった。しかし気づいてみると，そこは手術台の上だった。そして軍医たちの話を聞いた彼は，自分が40年前の日本に舞いもどっていることに気づかされる……。

明治ではなく“明治”を，昭和ではなく“照和”を舞台にした架空戦記小説「紺碧の艦隊」。連合艦隊指令長官・山本五十六が転生した姿，高野五十六の力を借りて，新たな日本の歴史がここにはじまる。

国を正しく導くため

▼▶機銃を受けて死亡したはずの高野は見慣れた医務室で目覚めた

▲▼そして，日本が前世と同じ敗戦への道を歩んでいることを知り，革新の決意をする

熱き男たちが立ち上がる

ハワイ侵攻作戦

ゲームをはじめるとまず，主人公である高野から，今回の作戦行動についての説明がされる。第一の目標は，太平洋に浮かぶ米軍基地ハワイ島。この前線基地をたたいて，アメリカに打撃を与えておこうという寸法だ。幸いにも現在，ハワイ島近辺には日本海軍所属の2艦隊が停泊している。これらふたつの艦隊に指示を出し，ハワイ島攻略に向かわせる。

全速で航行すれば，天候が悪くても2～3日でハワイに到着する。しかし，ここで早まってはいけない。宣戦布告日である12月8日を前に攻撃をしてしまえば，史実と同じ轍（わだち）を踏むことになるのだから。

開戦の期日を待って，ついにハワイ島上陸。航空機による爆撃と，艦隊からの砲撃で基地施設にダメージを与える。迎撃に現れた歩兵師団を壊滅させれば，もう勝利は目の前だ！

◀作戦指示は熟読すべし。燃料タンクは攻撃するなとの指示が

▶基地施設をウィンドウで確認。いざ敵司令部をめざせ！

◀ミッション終了。しかし，これはまだ歴史の序章でしかない

©1993 荒巻義雄，徳間書店・徳間ジャパンコミュニケーションズ
©1995，1996，1997 MICRO CABIN CORP.

オススメ 3

平穏な都会に凶悪犯罪をまき散らせ!

グランドセフトオート GTA ポリス野郎をぶっちぎれ!!

■ズー ■Windows95 ■8,800円 ■アクション ■1月23日発売予定

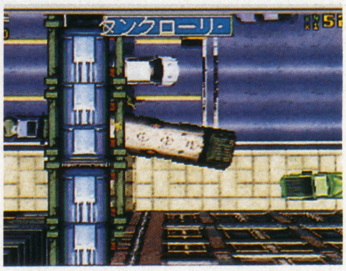
『レミングス』を手がけたDMAデザイン社が制作した，ぶっ飛ばしカー・アクション・ゲーム。この自由度と凶悪さはハンパじゃないぞ。(文／伊藤真臣)

車を使って悪行三昧

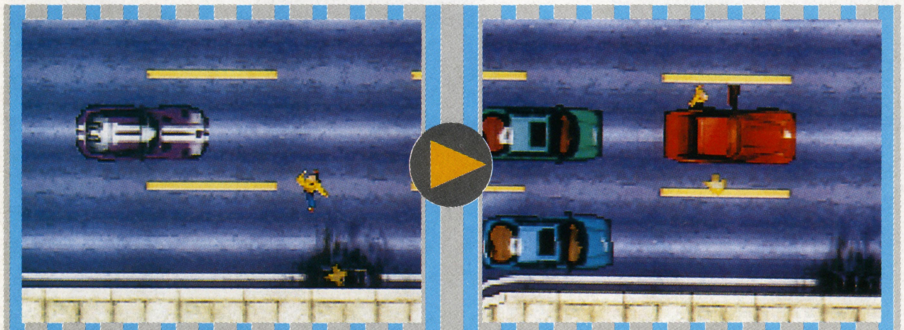
多くの商店が建ちならび，人々が自分なりの生活を謳歌する街，リバティー・シティ。このアメリカ郊外にある繁華街を舞台に，映画顔負けのカー・アクションを楽しめるのが，『GTA ポリス野郎をぶっちぎれ!!』だ。

プレイヤーはバビーというギャングに雇われた，なんでも屋のドライバー。主であるバビーの指令をもとに，数々のミッションを遂行していく。しかし，ミッションはどれも危険きわまりないシロモノで，なかには特定人物の暗殺などもある。これらの過激なミッションを，ジャックした車で実行していくのが，このゲームでのおもな目的だ。

普通にミッションをクリアしていくのも，ひとつの楽しみかたなのだが，それ以上に魅力的なのが，車を使った暴走行為。うまくブレーキを使えば，派手なドリフトやスピンターンがキマるほか，現実には考えられない大通りでの逆走なんてこともできる。自由度が高いため，無差別殺人のような行動も可能だが，犯罪の度合いによって，警察からの追撃もキビしくなる。覚悟してかかれ!

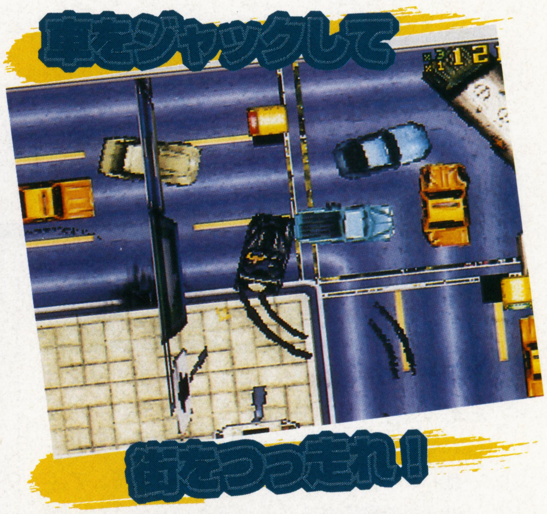


▶大型車のほか，パトカーや救急車もジャックできるぞ!



▲自分以外は善良な市民なので，人が飛び出すと停車してくれる

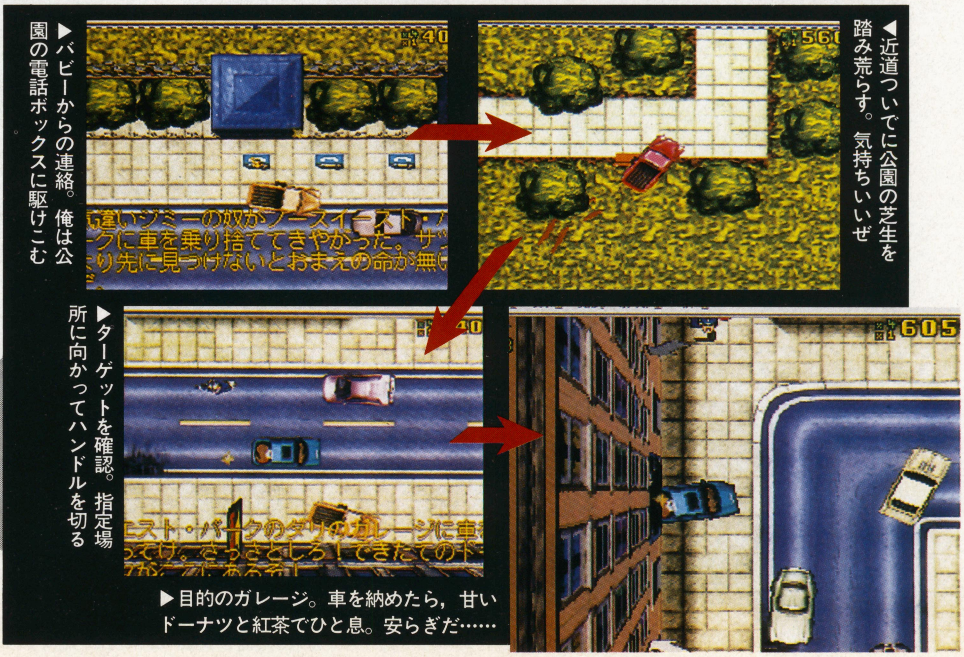
▲他人の良心につけこんで車をジャック。ドライバーを運転席からひきずり出せ!



MISSION：01 サツより先に仲間の車を見つけ出せ!

おっと，バビーの旦那から連絡だ。今度はどんなヤマがまわってくるのやら，気になるところだな。……ザザッ，ザッ，ザー。ノイズがひどくてうまく聞き取れないな。すまん，もう少しはっきりしゃべってくれ，雑音がひどくてね，よく聞こえないんだ。ああ，うん，なんだよ……チンケな話だな。

どうやらオレのツキというのも，あまりアテにならないらしい。そういや，拾って読んだ週刊誌の星占いは，運勢が最悪だったな。それにしても，ヘマしたヤツの尻ぬぐいだなんてまっぴらな話さ。旦那の小間使いしてるバカが，どっかに車を置いてきちまったんだとよ。盗んだ車じゃないから，サツに見つかると面倒なことになる。ナンバーからアジトが割れるってこともありえるしな。べつに，旦那の身を案じるつもりなんてないが，オレにとっては大事な得意先なんでね。



▶バビーからの連絡。俺は公園の電話ボックスに駆けこむ

◀近道ついでに公園の芝生を踏み荒らす。気持ちいいぜ

▶ターゲットを確認。指定場所に向かってハンドルを切る

▶目的のガレージ。車を納めたら，甘いドーナツと紅茶でひと息。安らぎだ……

MISSION：02 チンピラからヤクを取りもどせ！

平穏な日々というのは長くつづかないものだな。またオレのもとには，うさん臭い仕事がまわってきやがった。今度の相手はチンピラだ。一般人じゃない。

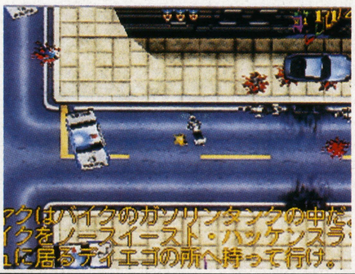
オレだって命は惜しい。死にたくはない。相手が大物とあらば，それなりの下準備をしておきたい。大通りを2ブロックほど行くと，歩道に真新しい木箱が見えてきた。こいつはバビーの旦那が配置してくれている秘密の道具箱ってやつで，なかにはピストルやマシンガンなんかがしまいこんである。

武器を調達したオレは，思いきり車道へと飛び出す。バスの運転手が罵声をあびせてきやがったが，そんなことを気にかける余裕なんかない。スルリ，スルリと車の合間をぬって，仕事に適した獲物がないか目を光らせる。あった，あったぜ！ ランボルギーニ・カウンタック。こいつならオレのドライビング・テクニックを存分に発揮できるし，なにより，やつらチンピラへの威嚇にもなる。

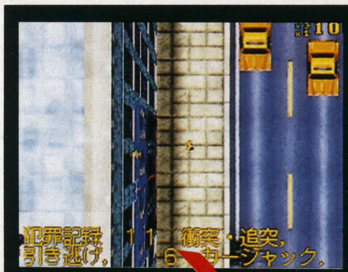
いいハジキに，いいマシン。このふたつを前にして，オレのなかの恐怖は歓楽に変わっていた。ギアを1速に入れ，アクセルを全開まで踏みこむと，オレは赤信号の交差点を一直線に突っ切っていった。

▲バビーからの作戦指令。ヘルス・エンジェルスというやつらに，ヤクを奪われたらしい

▶粋なスポーツ・カーで到着。どうだ，ビビったか？



◀モノはガソリン・タンクのなか。バイクごといただくぜ！



◀こうして見ると，俺もいろいろヤバイことをやったな

▶ブツの入ったバイクでサッとすれちがう。ヒヤヒヤだぜ

チッ！ドジったぜ

▲2輪車でコケたのが運のつき。これで俺も塀の中か……

パソコンソフト

凶悪犯 Mr.BUBBAの獄中日記

指名手配番号
89-56410-XX
Mr.
BUBBA

容姿，性格ともに凶悪な男。小学生のとき，教師を恐喝したことにはじまり，現在まで50近い犯罪を重ねる。獄中生活が長いことから，ほかの囚人たちからは，監獄の主として恐れられている。

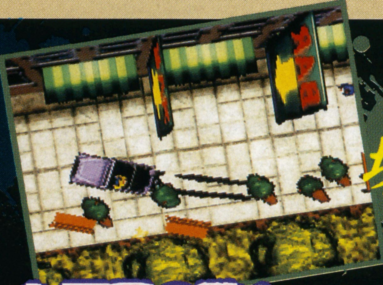
なんだ，今日もパンと豆スープか。そろそろここの食事にも飽きてきたな。看守のグチも，毎日同じことのくり返しだしな。まったく，シャバの人間ときたら正直に生きるってことを知らねぇ。オレなんか，世間の常識にとらわれず，欲望のおもむくまま生きてるってのにな。

車が欲しいと思ったら道ばたからカッパらい，気にくわない警官がいたらマシンガンでぶち殺す。公園で楽しそうに散歩している老人を見つけた日にゃ，ちょっと早めに天国に送ってやったもんだぜ。な，オレっていいヤツだろ？

まぁ，世のなかオレみたいにデキた人間ばかりじゃないからな，無理にとは言わねぇ。ただな，人間，ときには思い切った息抜きも必要だってこと，忘れるなよ。

彼が街で犯した悪業の数々

爆破


破壊

逆走

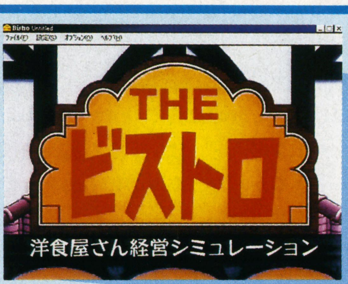
殺人

オススメ 4

めざすは五つ星レストラン!!

THEビストロ ～洋食屋さん経営シミュレーション

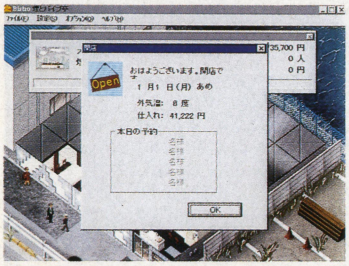
■PSD ■Windows95 ■7,800円 ■SLG ■発売中



人気ジャンルのひとつである経営SLGに，洋食屋を題材とするソフトが登場した。洋食好きには，まさに垂涎のタイトル？　（文／林 秀人）

ライバル店を蹴散らして「幻のレシピ」を手に入れるのだ！

あなたにとって現代の洋食屋のイメージとは，どんなものだろうか。古くさい？　料理がおいしい？　それとも手の届かない，あこがれの対象だろうか？　実際のところは店によって千差万別の状況で，高級店もあれば，昔と変わらず細々と小さな看板を守りつづけている店もある。ただ，昔から変わらないのは，日本人の多くが洋食好きであるということだ。その証拠に，もし「いちばん好きな夕飯のおかずは？」と聞かれたら，あなたは何と答えるだろうか。とっさに洋食のメニューを思い浮かべた人も多いことだろう。実際のリサーチにおいても，上位には洋食の名前がズラリと並ぶのだそうだ（小学生の人気ナンバーワンはお寿司だそうだが……)。ともあれ，かように日本人とは洋食が好きな民族なのである。



◀いよいよ開店。どんな店になるかはオーナーしだい

◀開店したものの店内はガラガラ。手強いゲームである

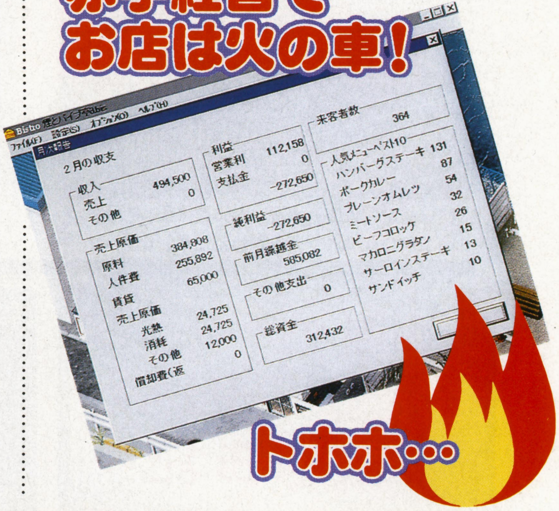
そんな日本人のニーズを的確にとらえた(？)ソフトが，この『THEビストロ』。プレイヤーが洋食屋のオーナーとなって，店を切り盛りしていく経営SLGである。

プレイヤーのやるべきことは，本物の洋食屋のオーナーがやっている仕事と，ほぼ同じ。店のデザインからメニューの決定，食材の仕入れまで，すべて自分で行なうのだ。筆者も最初にプレイしたときは，あまりの忙しさに，右も左もわからず赤字つづきだった。が，ちょっと経験を積めば，仕事をこなしたぶんだけ，その成果は確実な手応えとなって返ってくる。経営SLGの醍醐味として，これに勝るものはないだろう。

骨太な秀作として，ぜひオススメしたい。

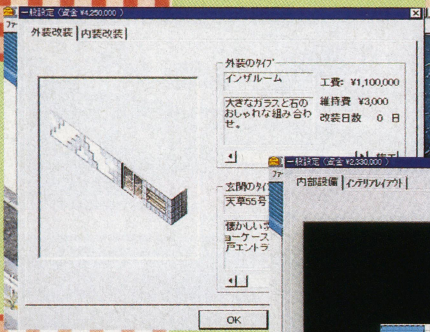
◀こうしたイベントが豊富なのも，リアルさの象徴

赤字経営でお店は火の車！

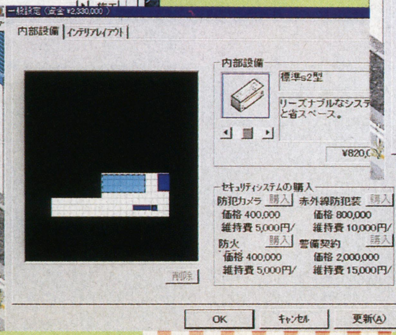


開店までの道のり

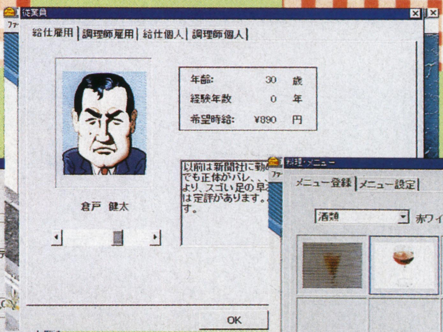
ここから先では，実際にゲーム序盤でやらなければならないことや，ちょっとしたテクニックなどを紹介していくぞ。まずは開店の準備から。どの項目も，お店の今後を左右する重要なものなので，おざなりにしてはいけない。微に入り細をうがつような配慮が必要だ。



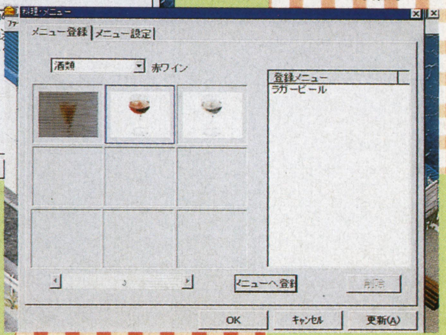
▲最初は外装を選択しよう。街並みに適した外壁を選ばないと客足が遠のくことも……



▼つづいて店内のデザイン。インテリアよりも設備を先に配置すると効率がいい



▲つぎは従業員を雇う。人によって特徴はさまざまなので，慎重に検討しよう



▼最後はメニューの選定。自分が好きなものばかり並べてみるのもオーナーの特権？

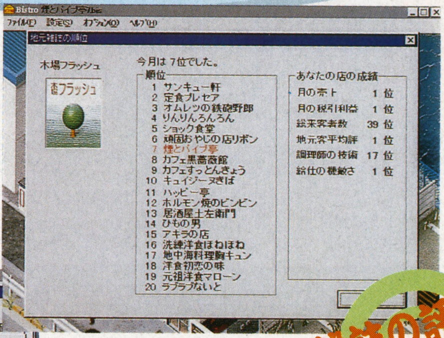
※PSDのホームページでは「新・ビストロ通信」を公開中。くわしい攻略法なども掲載されているぞ！URLは……http://www.psd.co.jp/～psdmm

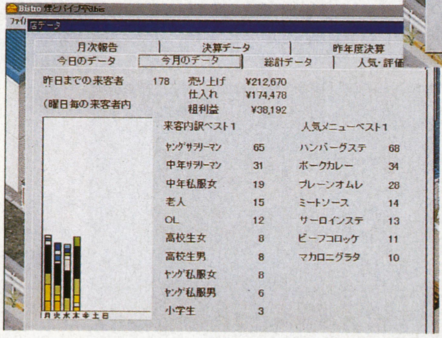
赤字経営からの脱却！ お客さんから愛される店になるために

データをイチから洗いなおすべし

実際に営業を開始してみると，ゲームとしての難易度が案外高いことに気がつくはずである。お客さんは思ったほど入ってくれないし，ちょっと給仕の手ぎわが悪いと，すぐに短気な客が怒り出す始末。対策を講じたいのだが，何をしたらいいかわからない……。そうこうするうちに，ひと月が経過してみると，帳簿が赤字で真っ赤なんて事態になっていることもある。そんなときは，あわてず騒がず，データをイチから洗いなおそう。

まずは客層をキチンと把握（はあく）すること。「店データ」を参考にすれば，その日，あるいはその月に，どんな客層がどれくらい来店したかがひと目でわかる。さらに，最初は見落としがちかもしれないが，店の前の通りをながめてみるのも重要なこと。時間帯によって，異なる職種の人たちが行き来しているのが確認できるだろう。そうしたら，自分の店が営業している時間にもっとも適した客層を予想し，価格設定などをバンバン変更しよう。これで，少しはお客さんの足が店に向くはずである。順調にお客さんが入りはじめたら，気を配らなければならない項目は倍増するぞ。





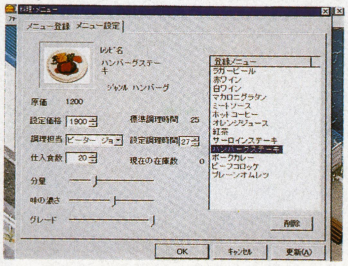
雑誌の評価も重要だぞ！

◀▲どんな客層が来店しているのか，グラフを見ればひと目でわかる。雑誌の評価と合わせて参考にしよう。雑誌では，従業員の仕事ぶりなども評価対象になっているのだ

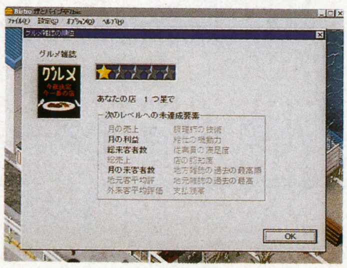
メニューの見なおしはこまめに

お客さんさえ入ってしまえばこっちのもの，と思うのはいささか早計。お客さんに満足して帰ってもらうためには，相当の努力と経験が必要なのだ。

いちばん注意しなければならないのは，仕入れへの対応。その日，どの品物がどれだけ売れたか必ず確認して，翌日の仕入れに反映させよう。なお，仕入れた食材は翌日への持ち越しができないため，余分に仕入れたものは，すべてムダになってしまう。慎重に検討するべし。また，雨や雪の日は客足がにぶるので，仕入れを全体的にひかえないと大きなロスになってしまう。売れないものはドンドン切り捨てる勇気も，ときには必要だぞ。



◀仕入値と売値の調整は，重要な要素だ



▶ひとつ星を手に入れるまでの道のりは険しく遠い……

パソコンソフト

五つ星をめざそう

五つ星レストランとなり「幻のレシピ」を手に入れることが最終目的なのだが，まずは着実に，ひとつ星をめざすことだけ考えよう。下の表を見てほしい。これは店のレベルに関わるおもな項目と，レベルアップに必要な数値の一覧である。なかでも，おそらく最後まで障害となるのは，「月の利益」だろう。「0～」という数値だけ見れば，クリアするのはカンタンに思えるかもしれない。しかし，月の利益がゼロ以上ということは，収支決済が黒字でなければいけないということ。これがじつにキビしいのだ。そこで，少しだけヒントを。キメ手は人材の選びかたとメニュー設定にある。とくに人材に関しては，個人ごとの能力差がものすごく激しいので，しっかりと厳選しておきたい。

経営が軌道に乗り，星を獲得していくと，メニューの数が増え，移転も可能になる。オーナーとしてはいっそう忙しくなるが，五つ星目指して，ぜひがんばってほしい。

	レベル1	レベル2	レベル3	レベル4	レベル5
月の売り上げ(円)	380,000～	600,000～	900,000～	1,000,000～	1,800,000～
月の利益(円)	0～	100,000～	250,000～	300,000～	800,000～
月の来客数(人)	200～	400～	650～	800～	1,200～
総来客数(人)	300～	700～	2,000～	5,000～	6,500～
客評価	0～	50～	80～	90～	120～

MENU

★当店のシェフがオススメする動作環境

CPU：Pentium75MHz以上
メモリ：16MB以上
空きHDD容量：20MB以上
解像度：640×480ドット（256色）以上
DirectX5使用

オススメ 5

新技術満載のファンタジーRPG!!

Midgard ミッドガルド

■バロック　■Windows95　■9,800円　■RPG　■1月23日発売予定

あらゆる面で「豪華な」という形容詞が似合いそうなポリゴンRPGが登場。迫力の3Dフル・アニメーションCGは，一見の価値アリだ。（文／林 秀人）

最新技術と正統派RPGのマッチングを楽しもう

ここ数年，急激に性能を向上させてきたパソコン。そんなパソコンのパワーを，いかんなく発揮したRPGが発表された。タイトルは『Midgard～ミッドガルド』。その名のとおり，北欧神話を題材としたポリゴンRPGだ。

このゲームの特筆すべき点は，なんと言っても美しいCG。フルポリゴンで描かれたキャラクターたちが，光源処理をほどこされたリアルな立体空間のなかで，なめらかに動きまわる。また，3Dダンジョン内での音響効果にも注目。DirectSound3Dという技術によって，360度全方向から音が聞こえる立体音響を実現しているのだ。ヘッドホンで聞けば，本当にダンジョンに潜っているような感覚が味わえるはずである。

このように，高度な技術をふんだんに使っている本作だが，ゲーム自体はきわめてオーソドックス。プレイヤーによって形状が異なるダンジョンでの宝探しや，新たに修得した技をアニメーションで楽しめるなど，システム的には従来のRPGとさほど変わらない。そのぶん，安心して遊べると言えるだろう。

高い技術に裏打ちされた演出と正統派のシステム，そして北欧神話をベースとした物語の融合が，どんなゲームを生み出しているのか，ぜひその目で確かめてほしい。

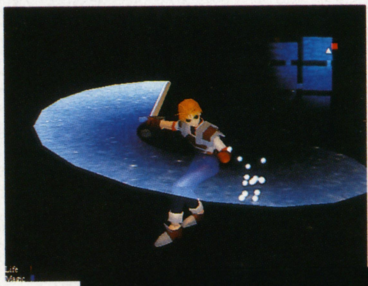
迫力の3DCGを再現するにはかなりのスペックが必要？

動作環境

CPU：Pentium133MHz以上
（PentiumII200MHz以上推奨）
メモリ：32MB以上（64MB以上推奨）
解像度：640×480ドット
HighColor以上
ビデオカード：Direct3D（DirectX5）に対応し，4MB以上のメモリを搭載したもの

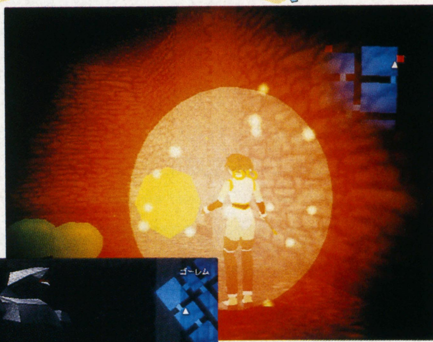
ほとばしる3Dパワー！

ほとばしる3Dパワー！

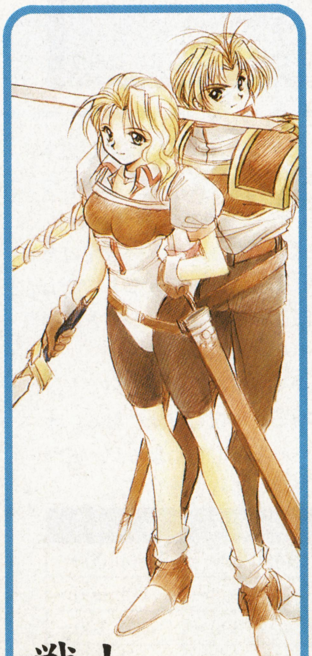


▲▶まっ暗闇のなかで，背後から近づいてくるモンスターの足音は，ハッキリ言って恐怖だ

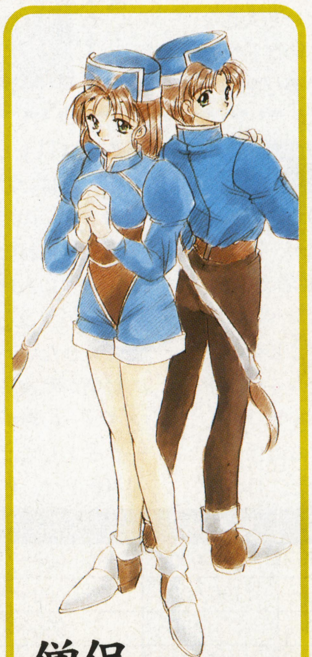
◀▶剣を振る，魔法を唱えるといった動作にも光源処理がほどこされる。洞窟の最深部では，この明かりも命綱に……？



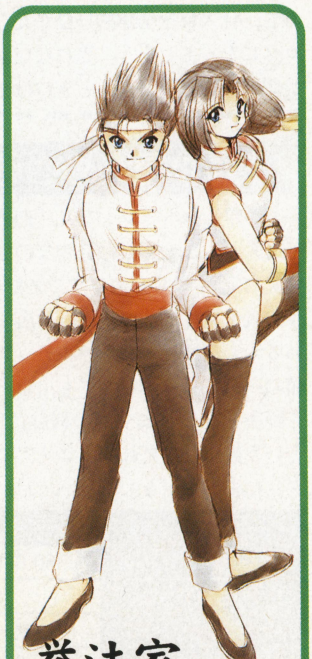
人気クリエイターの手によるキャラクター原画



戦士



僧侶



拳法家

オススメ 6

無数の敵を殺しまくれ!

MAGE SLAYER
メイジスレイヤー

■ゲームバンク ■Windows95 ■7,800円 ■ARPG ■発売中

3D ARPGの『ヘクセンII』を作ったRaven Softの作品。同じ描画エンジンを使っているにもかかわらず，まったく味付けのちがうゲームだ。 (文／稲垣宗彦)

いまどき珍しいトップビューなのだ

——かつて，メイジたちによる圧政から世界を救おうと闘いをはじめた5人の勇者くメイジスレイヤー〉がいた。たび重なる逆襲にも勝利を納め，彼らはメイジたちを完全に滅ぼすことに成功する。ところが，最後の闘いから1,000年ほど過ぎたころ，新たな敵の出現により，その平和は突然に終わりを告げてしまう。最後の闘いでほかの4人に裏切られたと思いこんだ最強のメイジスレイヤー，ロー・セインが，メイジたちがふるった大きな力の謎を解き明かし，復讐を開始したのだ。ロー・セインを倒すため，4人のメイジスレイヤーの末裔(まつえい)が，今，立ち上がる……。

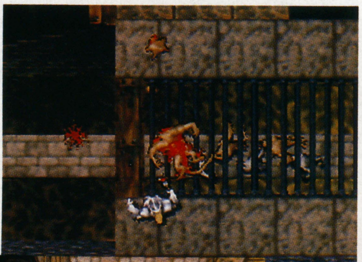
これがRaven Softが作った『メイジスレイヤー』のストーリーだ。プレイヤーは能力のちがう4種類のプレイヤークラスからひとつを選び，魔法やアイテムを駆使しながら無数の敵がうごめくダンジョンを突き進んでいく。

冒頭にも書いたように，『メイジスレイヤー』には，『ヘクセンII』と同じ描画エンジンが使われている。メーカーに描画エンジン，世界観，さらにはジャンルまでもが同じ作品とくれば，よく似たゲームを想像してしまうのがふつうである。しかし，これが『ヘクセンII』と根幹を同じくするゲームだとわかる人間はまれではないだろうか。

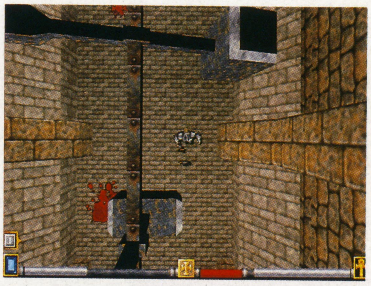
画面が「自分が操作するキャラクターの視点」ではなく，トップビューで描かれているのである。

これだけ視点が大胆に変わると，ゲーム性や遊び心地も大きく変わるのは当然のこと。強い武器で敵をねじ伏せていくのではなく，いかに魔法をムダづかいせず，ダメージを食らわないように，敵から距離を取って闘っていくか。CPUにあまり負荷のかからない視点であることも手伝ってか，小気味よいテンポのゲームに仕上がっている。

往年の人気アーケードゲーム，『ガントレット』をホウフツとさせる作品だ。


▶3D描画エンジンをトップビューで使い，高さを表現しているのだ

◀右下の黄色いボタンは開扉のスイッチ。トラップも動き出す


◀交互に揺れる巨大なハンマー。肉片にされないように

◀左に見える矢印のタイルはシークレットレベルへのテレポート。探せ!

▲ゲームが進むと敵だけでなく，自分の魔法も強くなる。強力な魔法はそのぶんマナ（魔法の弾薬みたいなもの）を大量消費する。ムダ撃ち厳禁なのだ

4種類のプレイヤークラスを把握せよ!!

それぞれに攻撃力や魔法のタイプ，移動スピードなどに差がつけられている。自分のプレイに適したプレイヤークラスを選び，最後に待ちかまえるロー・セインを倒すのだ!

EARTH LORD
アースロード

ハンマーを手にしたアースロード。体力と攻撃力が高いドワーフ。

ARCH DEMON
アーク・デーモン

攻撃力の高さを誇るアーク・デーモンは，身体も頑丈だ。

WARLOCK
ワーロック

ワーロックは，攻撃力，体力，スピードのバランスがいい。

INQUISITOR
インクイジター

スピードが命!のインクイジター。種族は人間。女性なのだ。

オススメ 7

パソコンのなかでレゴを組み立てるのだ!!

レゴアイランドの大冒険
～ブリックスターをつかまえろ!!～

■ジャストシステム　■Windows95　■5,800円　■AVG　■発売中

レゴと言えば，小さなブロックを組み立てて遊ぶ，超有名な知育玩具。それを題材にしたAVGがジャストシステムから発売された。　（文／稲垣宗彦）

レゴの島で，いろいろ遊ぼう！

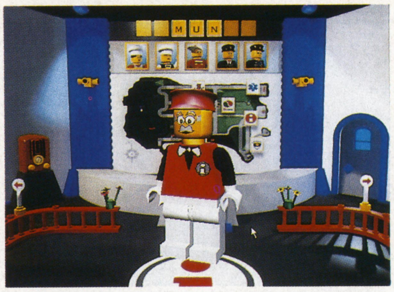
ジャストシステムは，『一太郎』をはじめとするビジネス・アプリケーションばかりでなく，『もじもじワープロ』や『かぞえて ポン！』など，知育ソフト的な味付けのなされた，子供向けの楽しいマルチメディア・タイトルを発売している。この『レゴアイランドの大冒険』も，そういった作品と方向を同じくしたタイトルで，レゴを題材にした楽しいAVGとして仕上がっている。

本作の舞台となるのは，レゴアイランドという，そのものズバリ，レゴで作られた島。プレイヤーは，そこに住む住民（もちろん彼らもレゴで作られている）として，いろいろなイベントを体験していくのだ。

島の各所では，ジェットスキーやフォーミュラカー，ヘリコプターなどといった乗り物を，レゴを使って組み立てることができる。用意されているパーツを選び，正しい順序で正しい場所にドラッグしてくるだけという単純さではあるけれど，レゴがきちんとポリゴンで再現されているのを見ているとなかなかに楽しい。また，組み立てたあとは，たとえばフォーミュラカーならレースゲームを楽しめるし，ヘリコプターなら島の上空を遊覧飛行できたりと，ユーザーを飽きさせない作りになっている。

島の各所をめぐり，ひととおりの乗り物を組み立て終わると，とある大事件が発生する。刑務所に入っていた悪者・ブリックスターが脱獄し，島を破壊しはじめるのだ。ブリックスターを追いかけて，彼がばらまいていくヘリコプターのパーツを拾い集めたり，修復したヘリコプターに乗って警官を誘導しながらブリックスターを追いつめたりと，ミニゲームの連続でストーリーは進行していく。この作品がAVGとして分類されているのは，こういったストーリーが用意されているからだ。

レゴの組み立てにしろ，各所で遊べるミニゲームにしろ，操作はカンタンだし，登場人物たちの動きやしゃべりも，コミカルでおもしろい。マニュアルをコミック風にするなど，子供向けとして徹底した作りになっている点も，評価できる。



◀ハデな身振りでプレイヤーをサポートするインフォマニアック

▲組み立てたヘリコプターに乗って遊覧飛行。ポリゴンで描かれた風景が，レゴの世界をうまく表現

基本的な流れ

小さなパーツを組み立てて何かを作るのが，レゴのおもしろさ。この作品のなかでは，数種類の乗り物を組み立てることができるのだ。

▲左上の設計図を見ながら，棚のなかから正しいパーツをドラッグ

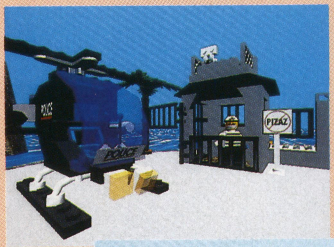
▼ポリゴンで描かれているので，回転させて裏側を見たりも思いのまま

▲パーツごとに色やエンブレムを変えて，カスタマイズすることも可能だぞ

◀フォーミュラカーでレースに挑戦！子供向けだから，操作はカンタン

ブリックスターが脱獄!?

ブリックスターがヘリコプターを使って島の刑務所から脱獄！　一刻も早く彼をつかまえないと，島はどんどん破壊されてしまうのだ!!



◀▼ブリックスターは島の建物をつぎつぎと破壊していく。ミニゲームに挑戦して，彼をつかまえよう！

島の平和が大ピンチ!!

©1997 MINDSCAPE　©1997 JUST SYSTEM(日本語版)
※LEGOのロゴは，レゴ社の登録商標です。

オススメ 8

美麗グラフィックで楽しむオリジナル・ストーリー

3×3 EYES～転輪王幻夢

■日本クリエイト ■Windows95 ■10,800円 ■デジタルコミック ■発売中

PC-98, Win3.1と, 発売されるたびにプラットフォームを移してきたパソコン版『3×3EYES』。その第3弾がWin95に登場した。　（文／中村京子）

冒険の舞台は東洋から南海の孤島，そして南米へ──

原作の雰囲気を大切にした独自のストーリーと，鮮やかなグラフィック&アニメーションで，パソコンでも着実にヒットを飛ばしてきた『3×3EYES』シリーズ。今回のストーリーは，コミックで言うなら11巻のラストの直後。憑魔一族の使いから，3人目の无が見つかったとの知らせを受けたパイと八雲は，无の発見された場所，ヒマラヤへ向かう。そこで无と遭遇するも，彼女は八雲たちに襲いかかったあと，謎の言葉を残して消滅。調べた結果，手がかりは地球の反対側のイースター島にあるとわかる……というのが導入部分だ。

原作でおなじみのキャラクターはもちろん，物語のカギをにぎる南米の「ヒバ一族」，さらにはシリーズ第1弾『～三只眼變成』の主人公だった健一&スージンといった多くのオリジナル・キャラクターが登場。また，途中には八雲とハーンのどちらを選ぶかで冒険の舞台が変わる分岐点もある。両方とも物語の核心に迫る展開が待っているので，一方が終わったら，もう片方も見ておくといい。

それと今回感じたのが，イースター島の細かなテキスト描写により，物語のリアリティがおおいに増しているということだ。現実に伝えられている，島の各地にまつわる史実と謎。それらが八雲たちのガイドという形でくわしく説明されるので，あとにつづくフィクションの部分も生き生きとしてくる。なるほど，そんなこともあるかもしれないと思わせてくれるのだ。

史実と虚構が織りなすファンタジー活劇を存分に堪能しよう。

▶八雲たちと再会したスージンは，今回の旅の同行を願う

◀ヒバ一族のダロイとエパル。王族である彼らは，人間にはない特殊な能力を持つ

▲ヒマラヤにて，氷づけの状態で発見された彼女。何度か八雲たちに襲いかかるのだが，その目的は？

過去の神秘が眠る島

イースター島めぐり

モアイ，今では誰も読むことのできない文字「ロンゴ・ロンゴ」など，謎の多い神秘の島。ゲーム中で語られる各地のエピソードは非常に興味深く，つい聞き入ってしまう。製作スタッフの，現地取材のたまものなのだ。

◀テ・ピト・クラ（光のへそ）なる丸石。名前の由来は不明

▲▶アフ・タハイの目を復元されたモアイと，日本にもやってきたことのあるトンガ・リキの7体のモアイ。もともとモアイには目があり，そこにマナが宿るとされていたらしい

▲博物館には300年前まで使われていた文字が。今は島民でも読める者がなく，島の歴史も謎と化した

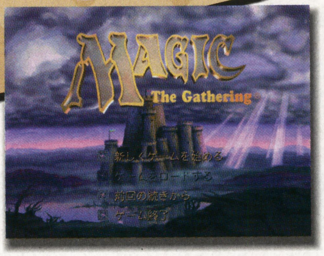
©1997 高田裕三／講談社 ©1997 日本クリエイト

今度は解説だ！

『マジック：ザ・ギャザリング』をパソコンでシミュレート！

中級編 遊びかたをマスターする

『マジック：ザ・ギャザリング』完全日本語版
■メディアクエスト　■発売中
■9,800円　■Windows95用



ゲームのだいたいの流れと雰囲気を紹介した前回に引き続き，今回は中級編ということでゲームの進めかたの具体的な手順とコンピュータ版の特徴について解説する。前回と（あるいは過去の『俺コレ』と）合わせて読んでほしい。　（文／煌竜＆桂令夫）

『マジック』ってなあに？

マジック：ザ・ギャザリングというのは，魔法使いどうしの一対一の決闘を描くアメリカ製カードゲーム。プレイヤーはHP20の魔法使い。モンスターを呼んで相手を殴らせたり，魔法を相手に直接打ち込んだりしてダメージを与えあい，相手のHPを0にしたほうが勝ちというものだ。各人が自分用の山札(これをデッキという)を組み，持ちよって遊ぶ。

カードは五つの「色」にわかれており，それぞれ特徴がある。

白：「見よ，宗教の力」
緑：「森の強力なモンスター」
赤：「ファイアボールがどかんどかん」
黒：「墓場から蘇る無数の死体」
青：「操作，幻影，そしてトリック」

といったところ。好みの色を2～3種類選んでデッキを構成するのが普通だ。

絵がきれいで複数の戦略が楽しめるよいゲーム，なのだが，友人の間では魔性のゲームといわれる。というのも，市販のパックに入っているカードはランダムなので，特定のカードを手に入れようと思えばえんえん買うハメになる（友人との交換が上策）。しかも強いカードが毎年新発売され，そのたびに金が飛ぶのだ。アメリカ人は商売上手である。

ここで紹介しているのは，このゲームをコンピュータに移植したものなのだ。

▶オープニングより，戦う魔法使い。偉大な魔力と20（どんなモンスターより高い）のHPを誇る

◀これも戦う魔法使い。実際のプレイ風景はこんなものです。写真提供，ベニー松山氏（感謝）

未経験者はこちら

興味はあるけれど，なんかむずかしそう……という人のために，コンピュータ版には「チュートリアル」という機能がある。これは，そもそもこのゲームはどういうものかという基本事項から操作の手順，フェーズ進行，戦いかた，コツにいたるまで，アニメーションと音声つきで教えてくれる解説機能だ。じっさいにマウスでカードをクリックしながらの実習形式なので，ひととおり終わればキミも立派なギャザラーだ。

ひととおりルールを把握したら，つぎはデュエルに挑戦しよう。これは説明するまでもなく，コンピュータと対戦を楽しむモード。デッキはあらかじめ用意されたもののほか，自分で好きなように組むこともできるけれど(右ページ参照)，最初はやや弱めの標準的なデッキを使って戦いかたのコツやカードの役割·強さを学んでいくといいだろう。あとは実戦あるのみだ。

◀チュートリアルのなかではクイズが出題されることも。全問正解を狙え

▲『マジック』は経験を積まないと強くならない。コツを覚えるまで何度でも挑戦しよう

ターンの進行手順

① アンタップ

ターンの最初のフェーズは，「回復フェーズ」といったところ。場に出ているすべての使用済み（タップ）のカードを元にもどし，戦闘可能な状態にするのだ。ただし敵の呪文の妨害がある場合やアンタップするのに条件があるカードはその限りではない

▶手番の最初に自軍のカードが一斉にタテ向きに戻る（一部例外あり）。さあ戦闘開始だ

▶たいていのカードは使用するとこのように横になり，以後アンタップされるまで使用できない

② アップキープ

日本語にすれば「維持」。召喚したクリーチャー（バケモノ）には自軍におくために一定のマナ（魔力）を必要とするものがあり，その連中にここでコストをはらう。マナは土地などの特定のカードをタップすることで得られる。赤マナが必要なら赤の土地（山）だ

経験者はこちら

もう手に入らない強力なカードも満載。強くなりたい人は活用しよう

もうカードで遊んでいるのに，いまさらコンピュータ版なんて……という人には「デッキビルダー」と「シャンダラー」モードがお勧めだ。

「デッキ・ビルダー」は収録されたカードのなかから，好きなようにデッキを組めるモード。「赤のカードだけ」「第4版のみ」「レアカードを見たい」なんて条件に対応したフィルター機能もついているから，うまく活用して対戦の研究に役立てよう。効果のほどが不明なデッキは，すぐに「デュエル」モードで対戦して確認だ。

「シャンダラー」はカードを武器にしたRPG。魔法世界シャンダラーを旅し，強大な力（とデッキ）でこの地を支配する5人のギルドロードを倒すのが目的だ。立ちふさがる敵とデュエルしてカードを奪い取り，次第にデッキを強化していくのは，人間と対戦するのとはまたちがった楽しさがあるぞ。

▲ダンジョンではHPが完全には戻らなかったり，カード版とはちがった独特なルールが魅力

コンピュータ版うらばなし

ここではファンの方々のため，コンピュータ版の特徴と注意点をご紹介する。

最初に言っておくと，このゲーム，難易度は基本的にそう高くない（カードが絶対的に足りない序盤さえ過ぎてしまえば）。

なにぶん複雑なゲームだけに，コンピュータの思考ルーチンが人間についていかない部分があるのだ。

コンピュータ・プレイヤーはよくマナバーン（土地から引き出したマナを使えず，余ったマナでヤケドをすること）を起こす。また，場に出ているモンスターがプレイヤー（つまり敵）のものだけだと，そのモンスターに増強魔法をかけてしまったりもする。しかしこのゲーム，全体に一度決定したことはキャンセルがきかないので，人間のほうも注意していないとマナバーンを起こしたり，放蕩魔術師（後方支援型モンスター）で直接攻撃してしまったりする。このへんは「待ったなし」ということで，むしろいいことだと思う。

なおシャンダラー世界には，時おり絶版カードが落ちていたりするけれど，それに頼りすぎないように。「祖先の回想」や「時間移動」を4枚入れてデッキを組む方法は……などと考えるようでは本末転倒だ（本末転倒の例が左上のデッキ）。4発の「稲妻」は時として，どんな絶版カードよりも強いことがある。

▲うわあ，しまった！これは自分がマナバーンを起こしたところ。ちゃんと計算しないとこうなる

最後に，中盤以降は敵のHPが高くなる。HP100の相手を倒すには，HP20の相手を倒すのとは少し違った戦法が必要になるだろう。大型で増強型（マナをつぎこんだぶんだけ攻撃力が上がる）のモンスターを早く出す方法などを考えておくといい。

◀『祖先の回想』。わずか1マナで手札を3枚引いてくることができる，手札が減るゲーム中盤以降で絶大な威力を発揮する絶版カード。だが，あくまでも補助にすぎない。メインの打撃力があってこそのカードだ

6 クリンナップ

訳しにくいが，「事後処理」だろうか。クリーチャーが戦闘その他でくらったダメージがすべて回復する（ちなみにクリーチャーは攻撃力分のダメージを敵に与える。生命力－カード右下右側の数字－がなくなると死亡）。しかしアンタップはしないことに注意。これが終わると，相手のターンに移る。

5 ディスカード

これも文字どおりの「捨て札」フェーズ。手札が7枚を超えていた場合，1枚を「墓地」におくる。ただしこのゲームでは呪文や特殊能力によって墓地からカードが帰ってくることは少なくない。また特定のフェイズをスキップしたり繰り返したりする呪文もあるので，今がどのフェーズかはきちんと把握しよう。

3 ドロー

名前のとおり「山から1枚引く」フェーズ。なお，大部分の呪文とカードの効果（タップして得るもの）はファストエフェクトとよばれ，アップキープ・ドロー・メイン・ディスカードのどのフェーズでも（敵のターンでも！）使用可能。さらに「インタラプト呪文」はそれにも割り込める貴重品。

4 メイン

メイン，すなわち「行動」の時間。多くのカードが飛び交い，ダメージが生み出される。以下の三つがそれぞれ可能だ。

- 場に土地を1枚だす
- 場のクリーチャーで敵を攻撃（1回のみの一斉攻撃）
- 呪文を使う（マナがあるかぎりいくらでも可）

なお「クリーチャー召喚」は呪文の一種であることに注意。

▶「土地」。マナを生み出すのが基本の役割

◀呪文の傾向は色によってまったくちがう

▶攻撃の主力となる「クリーチャー」。強さや特殊能力もさまざま

▲攻撃を防御したクリーチャー，もしくは魔術師本体がダメージを負う

『ウルティマ オンライン』のカラー資料ページだよ

ULTIMA ARCHIVES

うるていまあ〜かいぶす

■エレクトロニック・アーツ・ビクター ■Windows95 ■9,800円 ■ネットワークRPG ■発売中

ブリテンの街でひともうけ

読者諸兄よ，数千人同時参加RPG『ウルティマ オンライン』(以下『U.O.』)は入手できたかな？ なんと，まだ買ってない？ プー太郎なのでクレジットカードが作れない？

それは残念だ。では，御身らには，ベーマガの記事でも読んで，ブリタニア王国での生活を疑似体験していただきたい。

このゲームの基本は生活をすることだ。性能のいい武器や防具で身を固めても文句はないが，こだわりあるファッションセンスで他者に差をつけるのも楽しい。羊飼いとして動物とたわむれ，善意のヒーラーとして諸地域を放浪，悩める人々の治療に専念するのも意味深いことである。しかし，生活を実演するには金がいる。たしかに『U.O.』の世界には餓死も税金もないが，金がなければ，できるはずのことの半分も実現できないだろう。

金を得るにあたり，はじめて王国の地へ降り立った者に，いきなりモンスター退治はキツかろう。ならば地道に商売をせよ。まずはブリタニアの王都ブリテン（ブリテイン）を解説し，どこで何を売ればいいのかを以下で説明する（文中の数字は，地図上のものと対応)。これを活用すれば，狩りで手に入れた革や肉や羽をどこに売りに行けばいいのかが一目瞭然。効率よくゲームを進められるのだ。 **（文／薮良小路）**

1 Castle Blackthorn

2 Castle Britannia

3 The Hammer and Anvil
鍛冶屋が大集合してかなりにぎやか

4 The North Side Inn

5 The Miners' Guild
採掘に必要なアイテムの売買が可能

6 Britain Public Library

7 The Best Hides of Britain
動物の皮を剥いで，ここで売ることも可能

8 Good Eats
空腹時のスキルの成功率は低くなるらしいので，たまには食事も

9 The Saw Horse
家具から大工道具，家の権利書まで売る

10 The King's Men Theater
劇場

11 Lord British's Conservatory of Music12 Quality Fletching
一時期，羽ひとつを70gpぐらいで買い取ってくれていたこともあったが，最近は買い取り拒否が多い？

13 Strength and Steel
タテとヨロイ

14 The Marchunts' Guild

15 Healer of Britain

16 The Sorcerer's Delight : Shop, Library, & Guild
ここもプレイヤー間の売買がさかん。白紙の呪文書を高値で買わされないように

17 Counselor's Guild

18 The Bucking Horse Stables

19 Britannia Animal Care

20 Sweet Dreams

21 Ethereal Goods

22 Britain's Primier Provisioners and Fish Shoppe
なんでも屋と魚屋が同居

23 Artists' Guild

24 Heavy Metal Armorer
タテとヨロイ

25 The Tinkers' Guild
細工に必要な工具はほとんどここでそろう

26 The first Bank of Britain
壁越しにでも「BANK」と言えば貸金庫が開くおかげで，建物の周囲はさながら「嘆きの壁」。スリも多いので注意しよう

27 Primier Gems

28 The Lords Clothiers
布や服の売買

29 The Blue Bore
酒場である

30 The First Library of Britain

31 Customs

32 Cleaver
狩りで集めた肉を売れる

33 宿泊所

34 The Cat's Lair
いわゆる酒場

35 The Oaken Oar

36 the warriors' Guild
ダミー人形がある

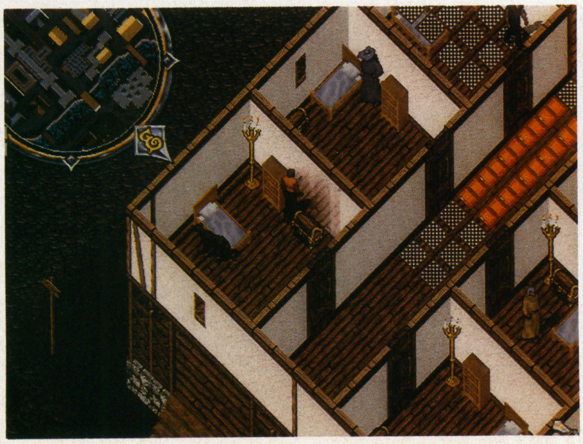
37 製粉所
小麦粉などを買える

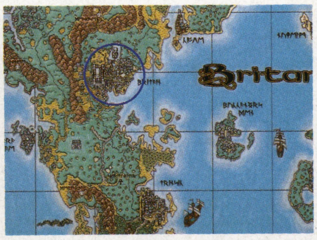
38 The Chamber of Virtue
徳の間

39 Cavalry Guild
ダミー人形がある

40 The wayfarer's Inn

41 The Salty Dog





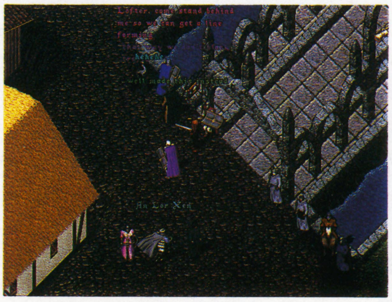
◀▲たいがいの施設はそろっているブリテンの街。治安も比較的いいので，初心者はこの街からスタートしたほうが，なにかと都合がいいぞ

© 1997 ORIGIN Systems, Inc.

ブリテン主要施設マップ

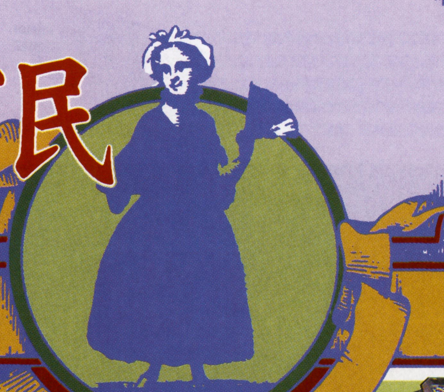
とりあえず酒場
42 A Girl's Best Friend
43 Counselor's Guild
44 Artistik Armor
タテとヨロイ
45 Profuse Provisions
なんでも屋
46 Sage Advice
47 Incantations & Enchantments

48 The Right Fit
布や服の売買
49 The Unicorn's Horn
すなわち酒場
50 The Watch Tower
51 モンスターが多数生息しているので，初心者キャラは注意しよう



◀ギルドの建物の前では，売り買いの声で画面が埋まってしまう

奥様はブリテン市民



連載日記

さて，ブリタニアでの楽しくもスリルあふれる生活を書きつづるにあたり，今月からひとりの女性に協力を願った。この人は，夫婦で『U.O.』を楽しんでいる以外はごく普通の主婦。これから毎月，彼女の日記を紹介しながらブリタニアの生活を解説していこうじゃないか。

PROFILE

CUCCIOLOさん

『ウルティマ』シリーズのためにパソコン環境を強化しつづけるウルティマニア。『U.O.』ではPKやモンスターがこわくて街の外に出ない。『ウルティマVII』でひたすらバイトでパンを作りつづけていたという経歴からも，戦闘や冒険にあまり関心がないことがわかる。新サーバーであるNapa Valleyができてからは，CUCCIOLOというティンカーの肩書きで女性テイラーをおもに使用中。

11月×日

ミートパイを作り，それを売って生活する日々。水と魚を切らしたので，魚を釣る。男の人がやってきて「調子はどうだい？」。

お名前はカーネル・サンダース氏。こちらが「hi」と打っているスキに，釣り上げたばかりの魚をくすねて立ち去った。ほしいって素直に言えばもっとあげるのに。ぜひ彼にはペットとしてニワトリを数匹連れ歩いてほしい。

釣りをつづけているとアーチャーがやってきて，「釣りはうまいか？」と聞かれた。あちらは釣りのスキルが9らしい。こっちは51だというと，私を観察して勉強したいという。いいよん。ということで一緒に釣りをはじめる。観察ってどうやってるんだろう？スキルを最大まで上げれば弟子を数人連れてぞろぞろ歩くような身分になれるのだろうか？

◆

魚も適当に釣ったので水をくみに行く。戦士が声をかけてきた。戦闘訓練のため，ダミー人形があるトリンシックまではるばるミノックから旅をしている途中だという。

「ダミー人形ならブリテインにだってある。トリンシックまで行く必要ないよ」

と，言いたかったがよく英語がわからなかったので

「dummy is here」

むちゃくちゃだが，向こうはわかってくれたようだ。しかし場所が説明できないので，直接案内することに。

戦士ギルドへご案内。彼はお礼に武器をくれるという。よくわからないけどforkだとか。fork!?　……ってことは「クワ」！

漁師とパン屋修行中の身からすれば，農夫もぜひやってみたいところ。ほしいです。ください！　というわけでクワをもらう。タダでもらうのも気が引けるので，手持ちのゴールドから端数の37ゴールドで買い取る。彼と別れ，街中にもどる。しかーし，残念ながらこれってクワじゃないらしい。「war fork」だったのだ。やっぱり武器だったのね。ま，いいか。

◆

銀行のそばで金やアイテムが散乱し，みなが物色中。死体あさり

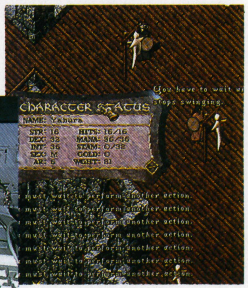
釣り（Fishing）

釣りはもっともポピュラーな趣味&仕事だ。水たまりでもいいからサオを1本投げれば，簡単に魚が釣れるだろう。そのかわり，釣っただけの魚はたいした値段では売れない。

◀自分より高いスキルの持ち主のそばで一緒に練習すれば，スキルの上昇も早い

ダミー人形（dummy）

剣や棍棒でたたくことにより，腕力（STR）や各種スキルを向上させる設備。実際に狩りや戦闘をするよりは効率が悪いものの，まだ街の外が危険な未熟キャラは，ここで訓練しておくべき。



▶マクロに「LastObject」で登録して，ケズったワリバシでキーを押しっぱなしにしておけば，寝ているあいだにかせぎプレイ可能

英語での会話

hi	呼びかけのあいさつ。hello，hail，heyも同じ。
buy	NPCからなにか買いたいときの呼びかけ。例「hi buy」
sell	NPCになにか売りたいときの呼びかけ。例「hi sell」
bye	別れのあいさつ。good bye，farewellも同じ。
guards!	衛兵を呼ぶ。街にモンスターが侵入したときになどに叫ぶと，彼らは飛んでくる。
help!	助けを求める。危険な場所を教える役目も果たす。例「help! PK!」
hire	NPCを雇うときの呼びかけ。
job	相手の職業を聞く。あまり使わない。
thank you	感謝を表す。thanks，thanx，thxと略すことが多い。
no problem	「かまわない」の意味。no prob, nop, あるいは単にnpなどと略される。Not a problemも同じ。
please	「どうか～してください」。動詞と併用するが，plzと略すことが多い。
you	「あなた」。ゲーム中では，主格のyouをthouと古くさく表現したり，uと略したりする。目的格はthee。
teach	NPCにスキルの訓練を依頼する。例「hi teach」「teach swordmanship」
where am I?	自分のいる街を知りたいときに使う。NPCでなくとも教えてくれることが多い。
yes	「はい」。肯定の意味。yeah，yepも同じ。
no	「いいえ」。否定。non，nope，i don't like itも同じ。
hehehe	笑い声。気にするな。
folow me	「ついてきて」の意味。道案内や，ペットへの命令に使う。come hereでも効果は同じ。
cool	「イカす」「かっこいい」「すげえ」と意味はさまざま。
#$%&	卑語フィルターで化けているが，かなり下品な発言をしているにちがいない。

じゃないからいいのかなぁ？と思って参加。銅の鍵とエールを手に入れる。

すると，近くを歩く裸の男がいる。彼の持ち物だったのだろうか？　ならば返してあげようと思い，またワケのわからん英語で話しかける。いちおう通じたらしく，

「それは私の持ち物ではないよ。でも，ごていねいにどうも。ところでいらないオノがあったらゆずってくれないかな？」

とのこと。オノはないけど，さっきもらったwar forkがあるなぁ。ちょっとわらしべ長者をねらいつつ，

「war forkならあるけど，これじゃダメ？」

しかし，彼はオノでないとダメという。

「オノがあれば私は弓が作れるので1時間に3,600ゴールドかせぐことができるんだ」

えっ！　弓作りって，そんなにかせげるのかぁ。転向しちゃおうかなぁ。したいなぁ。でも体力ないなぁ。今の私はwar forkすら装備できないのだ。

すると，うしろからきた馬上の戦士が，弓の作りかたを教えてほしいという。弓作り名人は作りかた，売却価格，弓作りの穴場（ブリテインからトリンシックへ行く途中の砂浜よりやや北にある5つの島のうち，ひとつらしい）などを教えてくれた。

3人で同じ方向を向きながら横に並んだ状態で弓作成講座がつづいていると，突然乱入者が。

「やあやあ，みなさんおそろいで，記念写真かなぁ？　それとも家族写真かい？」

彼も私たちの横にくると，4人並んで，たしかに記念写真状態。「はい，笑ってー！」と言われて思わず「：)」。

乱入の彼はつづいて，

「よし。じゃあつぎはウェーブいってみよう！　はい，みんなウェーブして！」

とおじぎをしたんだけど，私おじぎのコマンド覚えてなーい。ウェーブはできませんでした。

◆

11月○日

新しいサーバーが追加になった。とりあえずgensanという，かじ屋キャラを作成。どこに出るか迷ったあげく勝手知ったるブリテインに決定。さっそく銀行に全額あずけて（弱気）うろうろしていると，魔法屋の前で3人の変わった人々を見かけた。3人ともハダカ，しかも，なかのひとりはnakerという名前（^^；）。ハダカで暮らすのが好きな連中らしい。それだけならめずらしくもないのだが（なんて町だ！），ひとりだけクロークを身につけているのが気になるところ。

3人でおじぎや，あいさつのアクションを延々とくり返しながら口々に何やら言っている。やはり気になるのかほかの人々も遠巻きにして見ている。いったい，なんだろう？するとなかのひとりが

「LAP DANCE 20GP！」

なるほど，これはラップダンスだったのね。すばらしい。でも，今は文無しのキャラgensan。お金はあげられなかった。支払っている人もいたので，ちゃんと稼げているところがスゴい。この集団はその後も身をくねらせつつ，

「へーイ！　ぼくが着ているクロークのなかを見てごらーん!!」

とかさんざん騒ぎまくってから解散してしまった。

（次号につづく）

弓／矢製作（Bowcraft/Fletching）

弓矢の製作を生活の一部に取り入れると，さまざまなメリットがある。まず，弓そのものが，けっこうイイ値で売れる。供給過剰になれば値くずれする『U.O.』のシステムでも，ポーションの調合や，生魚の売買よりはずっと費用対効果が高いのである。

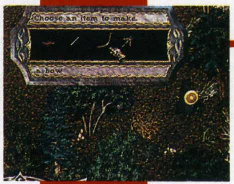
また，矢を愛用するプレイヤーにとっては，武器を自給自足することができるので，狩りで得た肉や毛皮や羽は，そのまま貯金にまわすことが可能。逆に，いちいち矢を店で購入していれば，ほとんどが赤字生活になるだろう。

ただ，都市の近辺の木材はいつでも切りつくされた状態なので，未熟なキャラクターには少々ツライ。街から離れれば，こちらの手スキをねらったPKやモンスターの標的になりやすいからだ。弓製作のポイントは，いい木材伐採場を確保することにある。

▲こんなに大きな森でも，何人ものプレイヤーがすでに木を切りつくしたあとだったりする

木を切る

◀オノを装備すると木を切ることができるが，利用可能な木材が手に入る可能性はスキルしだいだ



弓を作る

◀弓のほうが，ボウガンよりも作りやすい。材木の消費量もちがってくるぞ

シャフトを作る

◀消耗品である矢を作るには，弓とはべつに，シャフトをケズり出さなければならない

羽をむしる

◀鳥を倒せば，死骸から羽を取ることができる。羽とシャフトがあってはじめて矢を作れるのだ

狩りに行く

◀弓と矢を準備して，いざ狩りへ！　離れた距離から攻撃可能なので，若輩キャラでも善戦できる

Shall We Dance

マクロなどを使用すると，さまざまなパフォーマンスが演じられる。先日は，銀行前広場でオークの面をかぶった男が，焚き火を周囲につけて踊り出し，日本人（Yaburaほか）を含む多数が参加，ダンスパーティーとなった。

◀踊りのために，それぞれ装束も工夫すること

▲Bow(おじぎ)。すばやくくり返すことで，激しい状態の振りを表現する

▲Salute(敬礼)。くり返して腕をゴーゴーと前後に動かす形となる。アドリブでまぜる

▲WARモード。力強い歩きを演出することができる。ふたりで並べば社交ダンスにもなるぞ

チャレンジ！アドベンチャーゲーム

臨時号

リヴン

ザ・シークェル・トゥ・ミスト

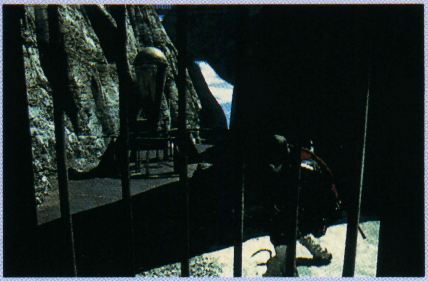
昔からのベーマガ読者なら知っているであろう「チャレンジ／アドベンチャー・ゲーム」がここに復活した(とりあえず今月だけだけど)。今回のお題は『リヴン〜ザ・シークエル・トゥ・ミスト』。難易度が非常に高い作品だが，エンディング付近までカバーしているので，悩んでいる人は必見だ。　（文／渡辺和歳）

■SMEインターメディア　■ハイブリッド(Win95&パワーMac)
■8,800円　■発売中

OPENING

アトラスの父であるゲーンの創り出した世界,「リヴン」。わけあってアトラスがゲーンを閉じこめておいたその世界に，妻のキャサリンが飛ばされ，ゲーンに捕まってしまった。アトラスは，崩壊しかかっている「リヴン」を修正しつづけねばならない自分に代わり，ひとりの友人をキャサリン救出に向かわせる。その友人は，アトラスから今までの詳細が記録されている日記と，ゲーンを閉じこめるためのワナが仕掛けられた本を受け取り，さっそく「リヴン」へと向かった。

「リヴン」には無事に到着できたのだが，着いたとたん，言葉の通じない汚らしい男に本を取り上げられるという事態が発生。さらに悪いことに，その男は殺され，ゴーグルで顔を隠した男に，本をどこかへ持ち去られてしまった……。



▲リヴンの世界へ到着するやいなや，ゲーンを捕らえるための本を奪われてしまった

操作は簡単！ アヤシイ場所をクリックするだけ！

『リヴン』は世界中で絶賛されたアドベンチャー・ゲーム『ミスト』の正統な続編だ。進めかたはと言うと，画面内のスイッチなどをクリックしていくだけ。ただそれだけのはずなのに，これがまた非常にむずかしい。発売からひと月以上経つが，今でも悩んでいる人はかなり多いことだろう。そんな人もこの攻略を読んでもらえれば，もうバッチリだ。とりあえずここでは，ゲームを解き明かすために欠かせない世界観などの紹介をしていこう。

まず知っておきたいのが，リヴンには独自の文化が存在すること。言語形態，数字，生活習慣，移動手段，動植物の生態など，ほとんどが現実世界とは異なるのだ。これらに精通することではじめて解ける謎もあるので，あまり早足でゲームを進めずに，どっぷりと世界にひたってみるのがいいかも。

そして，このゲームでカギとなる「本」について。アトラスやゲーンは「ドニ」と呼ばれる世界の一族であり，彼らは特別なインクと本を使って，記述したとおりの世界を再現することができるという力を持っている。この力を使ってゲーンが作り上げたのが,「リヴン」という世界なのだ。

最後に，ヒントというほどではないが，アドバイスを少々。とにかく，アヤシイところではこまめにメモを取るように。そのときはまだわからなくても，あとで重要なヒントになるものも多いからだ。それから，次ページからの攻略は筆者のプレイの再現であり，ルートはこれ以外にもたくさん存在する。みんなも自分なりにいろいろ試してみよう。

◀これがCG?と疑いたくなるほど超美麗なグラフィック

▶このゲームは，ほとんどがレバーとスイッチの操作で進行する。行きづまったらとにかく試そう

登場人物紹介

アトラス

主人公にキャサリン救出とゲーンの捕縛を頼んだ人物。リヴンの崩壊を少しでも遅らせるため，つねに書斎で本を書きつづけている。

キャサリン

不慮の事故によりリヴンに飛ばされてしまい，現在はゲーンに幽閉されている。彼女を助け出すことがプレイヤーに与えられた使命なのだ。

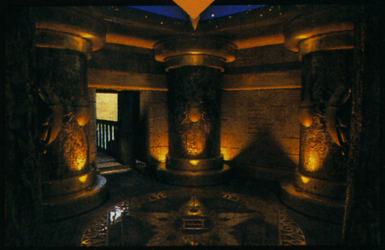
ゲーン

リヴンを創り出した人物。アトラスの父親でもある。アトラスによってこの世界に閉じこめられており，脱出するためにキャサリンを人質にした。

Copyright © 1997 Cyan, Inc., and Broderbund Software, Inc. All rights reserved. Riven, Myst, Cyan and the Cyan logo are trademarks or registered trademarks of Cyan, Inc. Red Orb Entertainment and the Red Orb Entertainment logo are trademarks of broderbund Software, Inc.
Japanese version Copyright © 1997 Sun Corporation.

まずは探索だ

さっそく探索開始。しかし，本を盗んだ謎の男はドコへ……。それに，あの巨大ドーム。あれはいったい何だろう？

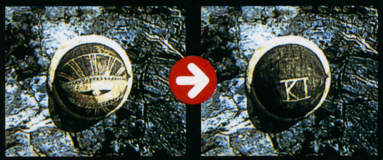


部屋全体が回転するゲートルーム。ここをうまく抜けるといくつかのレバーが。でも今すぐは役に立たないみたいだ。

おっ，こんなところで乗り物を発見！ どうやらモノレールのようだ。島内もすべて探索したみたいだし乗ってみようかな。

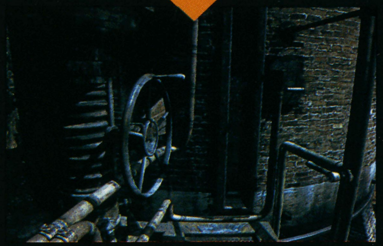
思ったとおり，新しい島に移動することができたぞ。さぁ，ここからさらに探索の幅を広げていかないと。

第2の島は見知らぬ生き物たちでいっぱい。海辺で昼寝をしているサナーは，臆病だからゆっくり近づいてみよう。レリーフとしてよく見かけるビートルには，なにか特別な意味があるのだろうか？



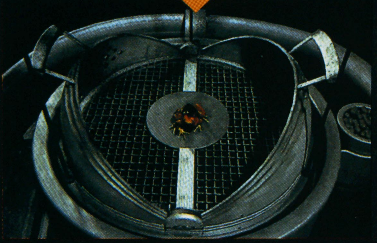
ん？ なにやら壁に埋もれた玉を見つけたぞ。回転すると裏には記号が。しかも，動物の鳴き声のような音も聞こえてくる。どうやらまだいくつかあるようだ。

しばらく進むと学校らしきところに……。あっ，そこのオモチャに書かれた記号は，回転球と同じものじゃないか！……そうか，この記号は数字を表していたのか！



第3の島へ移動してみると，湖畔に大きなボイラーが。ほかで“あること”をしてからでないと，どんなにスイッチを入れても動かないから要注意。ヒントは動力源だ。

ボイラーのなかに通路を発見した。進んでみると，崖に半分埋まったような建物が見えてきたぞ。



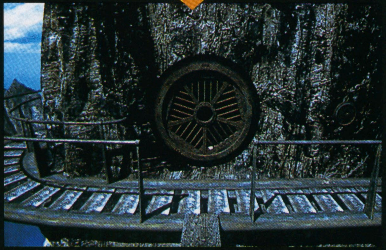
建物のなかにはイトランをつかまえるためのワナがあるだけで，行き止まりだった。仕方がないから，少しもどってみるか。

本を取り戻せ

第2の島で見つけたサカナの彫像を丹念に調べると通路が出てきた。ガーン，そんなところにスイッチがあったなんて……。

通路を進み，第4の島に渡ると，地図と監視モニターを発見。使い道はわからないが，しっかりとメモっておこう。

正体不明の回転式ドーム。なにやら表面に記号らしき模様が見えるぞ。



ドームの先にあったレバーを入れたら，こんなところにも行けるようになったのだ。

穴に入り暗い洞窟を進むと，そこは……行き止まり？

と思いきや，あることをすると，動物の絵が描かれた石版がズラッと並んだ部屋に。やっぱり暗い道は怖いから，明るくしなくちゃダメだよね。

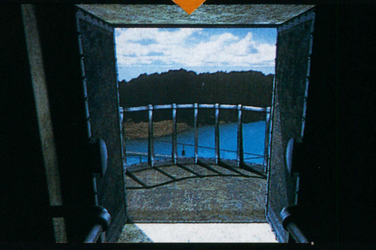
動物といえば，アレかな？ 鳴き声に合った動物の石版を，数字の順に押していくと……。ヤッタ！ 接続書が見つかったぞ。

接続書で移動したとたん，つかまってしまった。それにしてもここはドコなんだ？

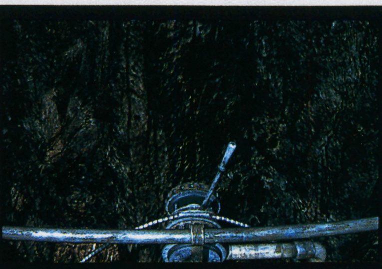
どうやらここはキャサリンが助けた人たちが住む世界らしい。協力的な住民が，キャサリンから渡されていたという日記と，奪っていたワナの本を持ってきてくれた。

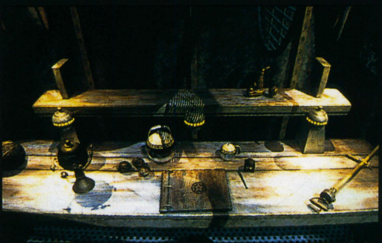
ゲーンを捕まえろ

ふたたびリヴンにもどってきた。キャサリンの日記を頼りに，さらなる探索だ。



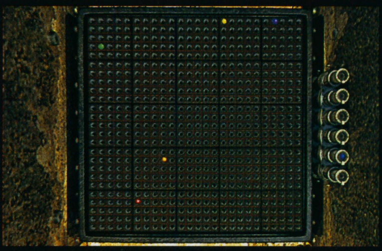
新たな展開もなく，ダラダラと歩きまわっていたのだが，やっと新しい通路を発見。ヒントは，礼儀正しく開けた扉はかならず閉めるようにすること。





道ばたにあったレバーを引くと，通風口へ入れるように。たどってみると，そこはなんとゲーンの書斎だった。机の上の日記を読めば，ゲーンはリヴンにいないこと，回転ドームのなかにゲーンの避難した世界への接続書があることがわかるぞ。

書斎を出てさらに先へ。おっ，あそこにあるのは最初に見かけた大きなドームじゃないか。あとひと息ってところか。



なんとかドームの中心までたどりついた。この機械を作動させれば，回転式ドームの中の接続書を使うことができるようになるらしい。ヒントは，回転式ドームの位置とドーム表面の記号。どちらも第４の島でわかるので，キチンと確認しておこう。ここまでくればエンディングは目前だ。

自称バサーもこれで卒業！

GetBass

SEGA BASS FISHING™

■アーケード ■セガ ■稼働中

いま流行のバス釣りが，ゲーム・センターに登場。MODEL3が作り出すリアルなゲーム画面は，実際のバス釣りのテクニックを磨くためのシミュレータとしても活用できるので，バス釣りをはじめたい人にもオススメだ！　（文／宮崎良太）

本格的ルアー・フィッシング

『ゲットバス』は，ミミズやサナギなどの餌を使わない，ルアー・フィッシング・ゲームだ。ルアー（小魚に似せた疑似餌に針がついたもの）を水中に投げこみ，糸を巻いたりサオを微妙に動かしたりして，いかにも小魚が泳いでいるように見せかけ，それに食らいつくバスを釣り上げるのである。

選べる釣り場は，ロッジエリア（LODGE），岬エリア（CAPE），水門（INLET）の3か所。それぞれの釣り場には，必ずバスが生息するポイントがある。まずはポイントを探し出し，そこを徹底的に攻めるのが，バス釣りの基本的な戦略だ。

通常使うことのできるルアーは6種類。当然ルアーも，釣り場やポイントなどに応じて適切なものを使っていかないと，なかなかバスは食いついてくれない。状況によって，うまく使いわけよう。

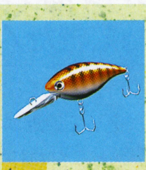
制限時間内に釣ったバスの合計重量がノルマに達していればステージ・クリアとなり，つぎのステージに進むことができる。そして，見事全ステージをクリアすると……。

ルアー選びとは？

ルアーは種類によって水中での動きがちがうので，水中の地形やポイントの深度に応じて使いわける必要がある。

初心者には「スピナーベイト」がオススメ。基本的にどの深度でも有効なうえ，そのハデな外見からもわかるように，バスへのアピール度が非常に高い。まずは，このスピナーベイトでルアーの動かしかたを覚えるべし。慣れてきたら，クランク系のルアーや「バイブレーション」などを使って，大物を狙っていこう！

スピナーベイト
金属ブレードを回転させるアクションが特徴

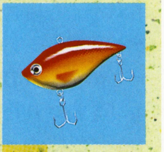


ディープクランク
同一深度を泳ぎつづける。深いポイントに有効だ！

フローティングミノー
バス以外の魚にも有効。大物狙いはコレでいけ！

シャロークランク
ディープクランクより浅い深度を狙うときはコレ！

ペンシルベイト
▲水面を泳ぐ。サオを揺さぶって動きをつけろ！



バイブレーション
ボディを揺らしながら移動する。どの深度でもOK

巨大バスを釣り上げろ！

◀ルアーを選んだら，狙いをつけてキャスティングだ！

▲バスが食いついたら，サオを立てつつ慎重に糸を巻く。アセって一気に巻くと，糸が切れてしまうぞ！

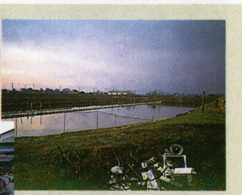
▶水中をよく観察して，バスのいそうなポイントを探そう

◀まずは釣り場を決める。3種類のエリアから選ぼう

発売記念大会が行なわれた！

『ゲットバス』の発売を記念して，昨年の12月10日，埼玉県の簡易釣り場「吉羽園」にて，出版社対抗バス釣り大会が行なわれた。

大会のルールは1チーム2名で，おたがいが釣ったバスの総重量を競うというもの。我がベーマガからは，筆者と「ゲーム屋9級」の手塚という，釣り道具マニアコンビが参戦。おたがい前もって，新しい釣り道具を数万円分買いこみ，気合い満点で大会に臨んだが，結果はボーズ（1匹も釣れなかったってことね！）。そのため，帰りの電車では急きょ反省会が開かれ，今年の夏に備えて，バサーとしてイチから出直すことを決意。今年こそはバスとゲームに愛される年を目指すぜ！



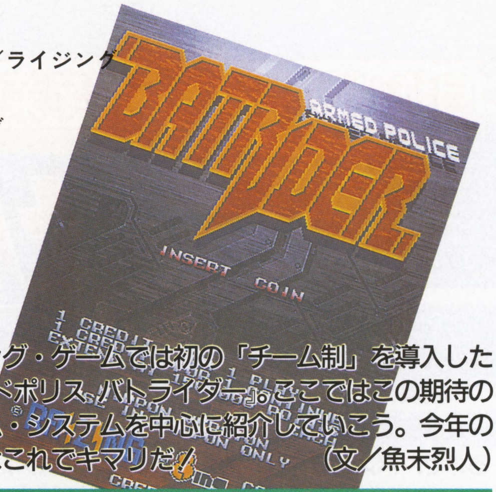
▶ここが大会の舞台となった吉羽園。バスのほかにニジマスも生息

◀開発スタッフのかたがた。本当のバス釣りもうまかった

チームワークがカギ

ARMED POLICE BATRIDER
アームドポリスバトライダー

■エイティング／ライジング
■アーケード
■シューティング
■今冬発売予定



シューティング・ゲームでは初の「チーム制」を導入したという『アームドポリス バトライダー』。ここではこの期待の新作を，ゲーム・システムを中心に紹介していこう。今年の“撃ち初め”はこれでキマリだ！　（文／魚末烈人）

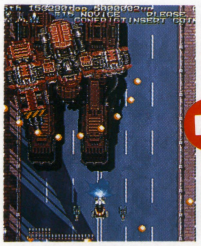
あのアツイ弾よけが帰ってきた！

エイティング／ライジングと言えば，古くは『魔法大作戦』，そして最近は『バトルガレッガ』『蒼穹紅蓮隊』と，つねにシューターたちを虜（とりこ）にするゲームを世に送り出すことで有名なメーカー。今回紹介する新作『アームドポリス バトライダー』も，そういった作品の流れをくむ縦スクロール・シューティング・ゲームだ。

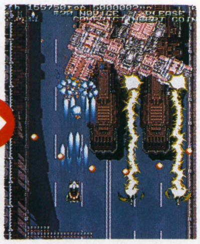
このゲームの最大の特徴は，なんといっても「それぞれに個性を持つ数種類の機体から3機を選んで，チームを作る」という点だろう。プレイ中は，そのなかの1機を操作し，プレイヤーがミスするたびに，待機している残りの機体と交代するというシステムをとっている。1回のプレイで，性能の異なるさまざまな機体を使って遊べるというわけだ。

ソフト連射とタメ撃ちシステム

『バトライダー』の操作は，8方向レバー＋ショットボタン&ボンバーボタンで行なう。オーソドックスな操作環境だが，ショットボタンには連射機能が搭載されているので，連射が苦手な人でも気軽にプレイできるようになっている。さらに最近のシューティング・ゲームには欠かせない「タメ撃ち」システムもあり，これは，ショットボタンを解放することでタメを作るという手法を取り入れているぞ。



▲ボタンを離してタメ状態に。前方のオーラには攻撃判定がある

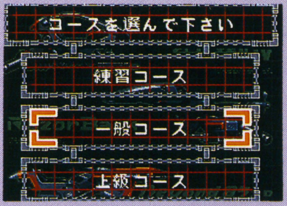


▲タメ撃ちには「オプション固定&ショットパワー最大」の効果が

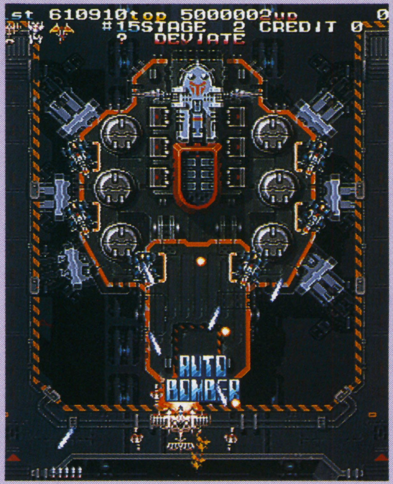
コース選択とチーム編成

コース選択

初心者もアンシン



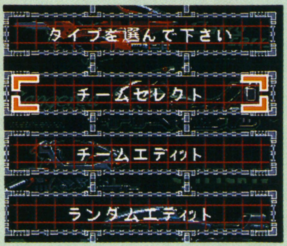
このゲームには，3面構成の「練習」，5面構成の「一般」，7面構成の「上級」という3種類のコースが用意されている。もちろん，面構成だけでなく，敵の攻撃の激しさなども変わってくるぞ（当然，上級コースがもっともキビシイ）。さらに練習コースには，自機が危険にさらされると自動的にボンバーを発射する，「オートボンバー」という機能がある。なにしろマックスボンバーを使いきるまでは，ほとんどミスする心配がないので，まさに練習にはもってこいというカンジだ。



▲オートボンバー発動の瞬間。練習コースはコース自体が短い反面，初心者ならもっとも長時間遊べるコースだろう

チーム編成

個々の力を引き出せ

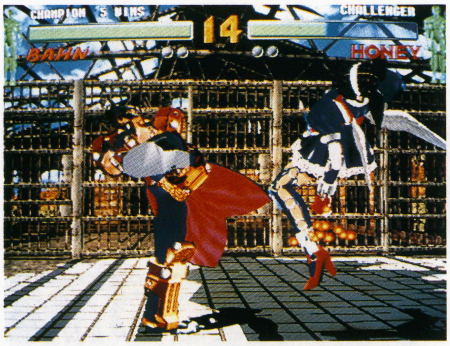


プレイヤーが3人のキャラクター（＝チーム）を選ぶ際には，上の写真のような3種類の方法がある。「チームセレクト」は，政府の秘密組織“ZERO－COP”が闇世界を牛耳る悪徳企業を壊滅させるというストーリーにもとづいて，あらかじめ編成された三つのチームのなかからひとつを選ぶモード。「チームエディット」は，上記の3チーム，9人のキャラクターから3人を選ぶモード。そして「ランダムエディット」は，その9人に『魔法大作戦』のガインやチッタ，『バトルガレッガ』のウェイン兄弟などのゲストキャラを加えた18機から，ランダムに3人を選ぶモードだ。過去のゲームに登場した懐かしの機体を使うためには，運も必要になってくるぞ。

◀元警察官，超能力者，凶悪犯罪者という三つのチームが用意されている

▶ゲストキャラは，ランダムエディットでなければ使用できないぞ

©EIGHTING／RAIZING 1998 ※画面は開発中のものです

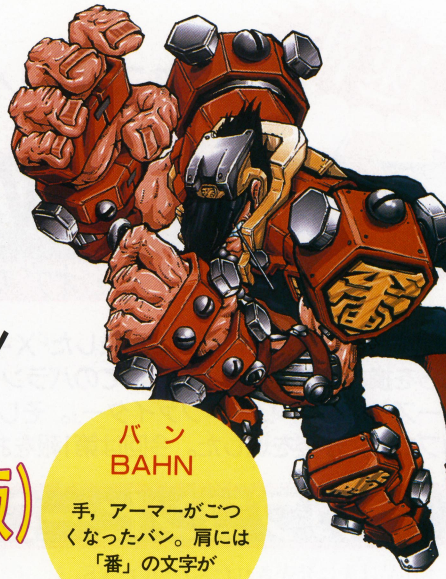


'95年に発売された，セガAM2研制作の3D対戦格闘『ファイティングバイパーズ』。その続編『〜2(仮)』がついに発表された。今回は速報として，バン，ハニーのイラストとともにストーリーなどを紹介していこう。(文／開田清隆)

より「ハデ」になって登場！

ファイティングバイパーズ2(仮)

■セガ　■アーケード　■対戦格闘　■発売日未定



バン
BAHN

手，アーマーがごつくなったバン。肩には「番」の文字が書かれている

『FV』ストーリー

壁に囲まれたリングで闘う遊びが大流行していたアームストンシティでは，市長の呼びかけで大会が開催された。その決勝まで進んだバイパー（プレイヤー）は，市長であるB.M.と対決する……。

『FV2』ストーリー

2年後のアームストンシティ。市長(B.M.)は，バイパーたちを街から排除すべく「バイパー狩り」を行なう。弾圧にも負けず戦いつづける最後のバイパーたちが，本作品の主人公である。

今回明らかになった情報の目玉としては，上記のストーリーのほか，①モデル3ボードの使用，②キャラクター・デザインに今井トゥーンズ氏を起用，の2点があげられる。

まず①について。掲載した画面写真は開発途中のものだが，すでに前作をはるかにしのぐクオリティとなっている。モデル3を使用しているので，動きなども『バーチャ3』と同等か，それ以上のものを期待できそうだ。また，今回の最大のニュースと言えるのが，②だろう（氏についてはページ右下を参照）。前作からイメージは変わってしまった感があるが，独特のタッチで描かれたキャラは，注目を集めることまちがいなし，だ。

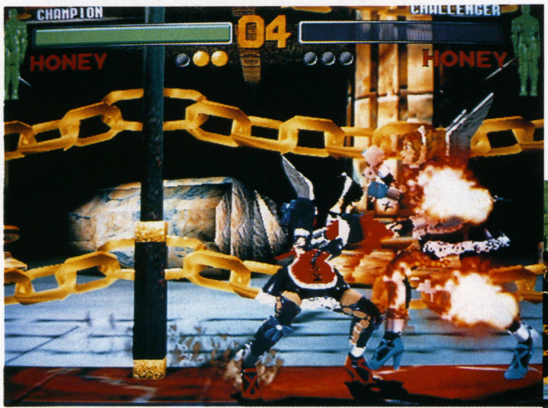
いっぽう，ゲーム内容のほうでは「CPU戦でのステージ分岐」の採用が発表された。これは，プレイヤーの闘いかたによって，対戦する敵キャラが変化するというものだが，詳細は不明。また，操作系は前作と同じくパンチ，キック，ガードの3ボタンとなるほか，『ファイティングバイパーズ』の特徴的なフィーチャーであるガード&アタック，受け身，三角飛びなどはほとんど継承される（残念ながら，新システムについての発表はナシ）。登場キャラについては，前作の8人＋ハデハデな新キャラとなるそうで，旧キャラにも当然，多数の新技が追加される。

基本コンセプトは「とにかくハデ」。登場シーン，勝ちポーズ，アドバタイズなど，ひたすらハデさを演出していくそうだ。なお，現在の開発進度は50％程度とのこと。遊べるのはもう少し先になりそう。

ハニー
HONEY

ハニーはちょっとキツくなったカンジ？衣装の変わり具合にも注目

▶バンの勝利ポーズ画面。ここでどんなアピールを見せてくれるのか？　服もチェック



▲ハニーVS.ハニーのひと幕。攻撃を当てると出現するヒットマークが，今回はもっとハデになったようだ。ステージ背景のチェーンの質感や，ハニーのモーションがグッド

▼戦闘前の登場デモらしい。カメラアングルからしてハデハデでカッコイイ

豆知識　今井トゥーンズとは

「C.C.Lemon」のCFキャラでおなじみのイラストレーター。シーグラフで入選をはたしたほか，さまざまなキャラを手がけて注目されている。

© SEGA 1995,1997 Characters renewal designed by imai toons

速報

クロスオーバーみたび!!『VS』シリーズ第3弾登場!!

マーヴルVSカプコン

クラッシュ オブ スーパー ヒーローズ

■カプコン ■アーケード ■対戦格闘 ■発売日未定

豪快さとハデさを極限まで追及した『X-MEN VS.ストリートファイター』，それらを損なわず，対戦格闘としてのバランスを調整した『マーヴル・スーパーヒーローズ VS.ストリートファイター』。そしてついにシリーズ第3弾『マーヴル VS.カプコン』が姿を現した。今回は第1報をお届けしよう。（文／白川大輔）

カプコンヒーロー総出演!! 夢のオールスター戦

本作品は先に発売されたふたつの『VS』シリーズにくらべ，やや趣のちがうものになっている。理由は登場キャラクター。『ストリートファイター』だけでなく，『キャプテンコマンドー』や『ストライダー飛竜』など，歴代のカプコンゲームのキャラクターが登場し，マーヴル・ヒーローたちと闘うのだ。

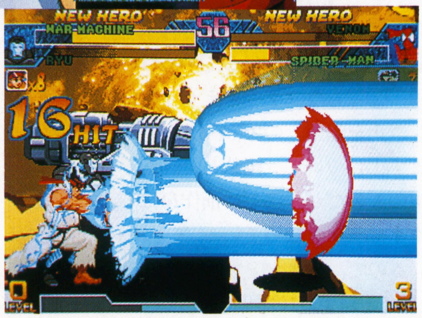
システム自体は『マーヴル・スーパーヒーローズ VS. ストリートファイター』とほぼ同じ。2対2の変則チームバトルで，相手チームの全滅を目指す。空中連続技“エリアルレイヴ”はもちろん，パートナーとの協力プレイである“ヴァリアブルシステム”も健在だ。前作同様，パートナーとのチームプレイが勝敗のカギをにぎるのはまちがいない。

変更されたのは“ヴァリアブルアシスト”。前作では，ひかえのパートナーが特定の技をくり出す……というものだったが，今回はヴァリアブルアシスト専用キャラクターが登場，相手を攻撃する。名称も“スペシャルパートナー”に変更された。

また，本作品から追加された新システムに，“ヴァリアブルクロス”がある。これはパートナーと協力して同時攻撃を仕掛ける，というものだ。スペシャルパートナーとヴァリアブルクロスについては，下の欄を参照してほしい。

▼挑発し合うスパイダーマンとベノム。同じ能力を持つもの同士の宿命の対決だ

◀スペシャルパートナー選択画面。選べるパートナーは総勢20名



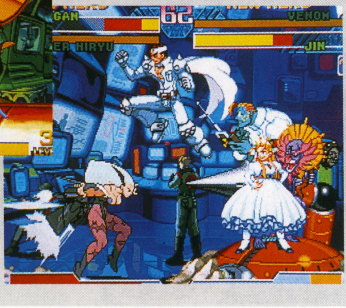
▲ヴァリアブルコンビネーションも健在。真空波動拳&プロトンキャノンがスパイダーマンを襲う

ヒーローたちが敵を攻撃!! スペシャルパートナー

中Ⓟ+中Ⓚで発動する，前作でいうヴァリアブルアシスト。今回は本来のパートナーでなく，スペシャルパートナーというアシスト専用キャラクターが攻撃を行なう。発動時は相手に攻撃されてもプレイヤーがダメージを受けないのと，本来のパートナーがK.Oされていても使用できるのが利点だが，回数制限が設けられている。

▲ウルヴァリンの呼びかけに応え，X-MENのジュビリーが登場

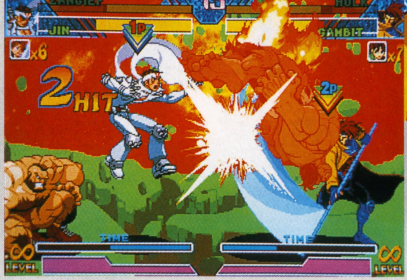
▼デビロット一味も参戦。彼女たちは，このあと……



これぞ究極の合体技!! ヴァリアブルクロス

本作品の最大のウリ。ハイパーコンボゲージが2レベル以上タマっている状態で↓↙←+強Ⓟ+強Ⓚでヴァリアブルクロスが発動，一定時間パートナーが出現し，ふたりで敵に同時攻撃を仕掛ける。ヴァリアブルコンビネーションとちがい，プレイヤーが自由に技をくり出せるのが利点だ。キミだけの合体技をあみ出せ！

▼ヴァリアブルクロス。このあいだは，ハイパーコンボも使い放題



▲発動時は，こんなカンジの演出が挿入されるぞ

TM&Ⓒ 1998 MARVEL CHARACTERS,INC. ALL RIGHTS RESERVED. Ⓒ MOTO KIKAKU. Ⓒ CAPCOM CO.,LTD. ALL RIGHTS RESERVED.
THIS VIDEO GAME HAS BEEN PRODUCED UNDER LICENSE FROM MARVEL CHARACTERS, INC.
※記事内容と画面は開発中のものです。

これが参戦するマーヴル・ヒーロー&カプコン・ヒーローだ!!

本作で使用できるキャラは（とりあえず）15人。新たに参戦したキャラもいれば，かつて本シリーズに登場していたキャラもいる。

その顔ぶれは，マーヴル側からスパイダーマン，キャプテン・アメリカ，ハルク，ウルヴァリン，ガンビット，ウォーマシン，ベノム。カプコン側からリュウ，キャプテンコマンドー，春麗，ザンギエフ，ジン，モリガン，ロックマン，ストライダー飛竜の8人。

ここではシリーズ初心者のために，使用キャラクター全15人の簡単なプロフィールと，キャラクター特性を説明しよう。

スパイダーマン

放射能を浴びたクモにかまれ，クモの能力を手に入れたスーパーヒーロー。

攻撃判定の大きい基本技&使い勝手のいい必殺技を持ち，跳びこみからのラッシュはかなり強烈だ。身体が小さいため，相手の連続技を食らいにくいのも利点。本作では空中ダッシュの特殊能力を身につけ，さらなるパワーアップを果たした。

▶新ハイパーコンボのアルティメットウェブスロー

キャプテン・アメリカ

第二次世界大戦時の「超人兵士計画」により，無敵の肉体を手に入れたスーパーヒーロー。

無敵技，飛び道具，突進技と，ひととおりの必殺技がそろっており，初心者にもあつかいやすいスタンダードなキャラクター。ほとんど変更点はないため，前作で使っていたプレイヤーなら，とくに問題なくプレイできるだろう。

◀ベノムとともに敵を攻撃するキャプテン・アメリカ

ガンビット

『X-MEN VS. ストリートファイター』以来，2度目の登場。破壊エネルギーがこめられたトランプ，そして自慢の棒術を駆使して敵と闘う。

リーチの長い突進技・ケイジャンスラッシュ，高速飛び道具・キネティックカードが地上戦のカナメ。弱で使えば攻撃後のスキも少なく，反撃を受けにくい。

▲新ハイパーコンボは，ケイジャンエクスプロージョン

ハルク

実験中に大量のガンマ線を浴びたため，とてつもない怪力と，ケタはずれの跳躍力を持つモンスターに変化してしまった，元物理学者。

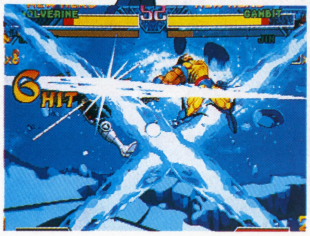
『マーヴル・スーパーヒーローズ』では苦戦を強いられていた彼だが，前作でスーパーアーマー能力と，飛び道具・ガンマスラムが追加され，かなりの強さを発揮した。今回は，新たなハイパーコンボ・ガンマクエイクを身につけ，闘いにいどむ。

◀これが新ハイパーコンボのガンマクエイクだ

ウルヴァリン

初代『X-MEN』からシリーズを通して登場している，X-MENのメンバーのひとり。両腕のアダマンチウムのツメと，どんな傷をも瞬時に治す超回復能力が彼の武器だ。

新作登場のたびにバランス調整されているが，その圧倒的な強さにいまだかげりは見られない。今回も新必殺技・バーサーカースラッシュをひっさげ，最強の座を狙う。



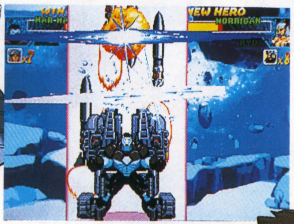
◀前作から追加されたフェイタルクローも健在だ

ウォーマシン

本シリーズ初登場のウォーマシン。パワードスーツを身に着け，強力な兵器で武装したその姿は『マーヴル』のアイアンマンを思わせる。

必殺技にはショルダーキャノン（アイアンマンでいうユニビーム），リパルサーブラストやスマームボムなどがそろっており，ハイパーコンボとしてプロトンキャノンも装備している。飛行も可能なので，アイアンマン同様，空中戦が強そうなキャラクターだ。

▲シャルダーキャノン。ユニビームとほぼ同性能のようだ



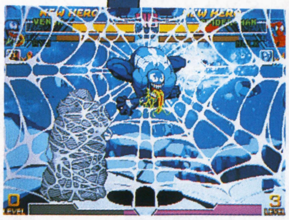
◀これはハイパーコンボのウォーデストロイヤー

ベノム

復讐に燃える悪のスパイダーマン。生きたコスチュームに身を包み，スパイダーマンを狙う。

日本ではややマイナーなキャラクターだが，海外では非常に有名。悪者とはいえ，一応スパイダーマンなので，かなり強そうだ。ウェブスローやベノムウェブなど，ウェブ（クモの糸）を使った攻撃を得意とする。スパイダーマン同様，空中ダッシュの特殊能力を持つ。

◀一部の必殺技はスパイダーマンと同じものだ



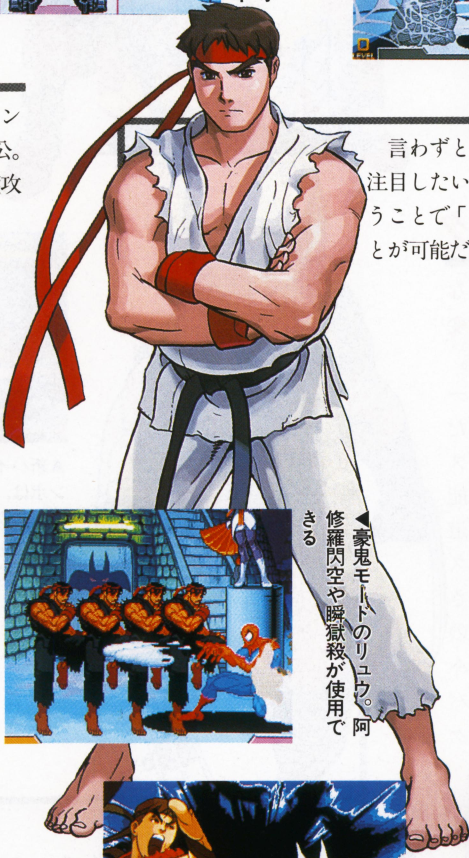
◀クモの巣のように糸を張り巡らすハイパーコンボ・ベノムウェブ

キャプテンコマンドー

'91年にアーケードに登場したアクションゲーム『キャプテンコマンドー』の主人公。当時の仲間だったジェネティたちも援護攻撃の一環として登場するぞ。

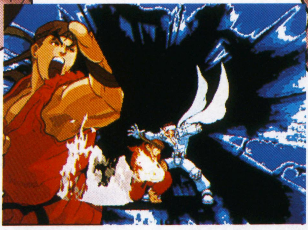
▲かつての仲間が勢ぞろい。今も昔も友情は変わらない!?

リュウ



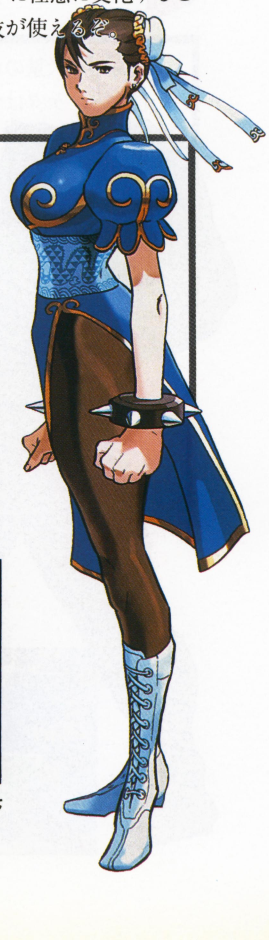
言わずと知れた『ストリートファイター』シリーズの主人公。注目したいのが新ハイパーコンボのモードチェンジで，これを使うことで「リュウ」「ケン」「豪鬼」の3タイプに任意に変化することが可能だ。変化中は彼らの基本技&必殺技が使えるぞ。

◀豪鬼モードのリュウ。阿修羅閃空や瞬獄殺が使用できる



▲こちらはケンモード。ハイパーコンボの昇龍裂破が発動した瞬間だ

春麗



『ストII』以来，数多くの作品に出演している女刑事。『VS』シリーズには3回目の登場だ。

天昇脚がタメ技からコマンド技になった，新ハイパーコンボ・七星閃空脚が追加されたなど，やや変更された点はあるものの，前方&空中ダッシュで相手を押さえこんでいく戦闘スタイルに変わりはない。空中ダッシュを駆使して，相手のガード方向をまどわせよう。

▲新・ハイパーコンボ。背景に「七星閃空脚」の5文字が浮かび上がる

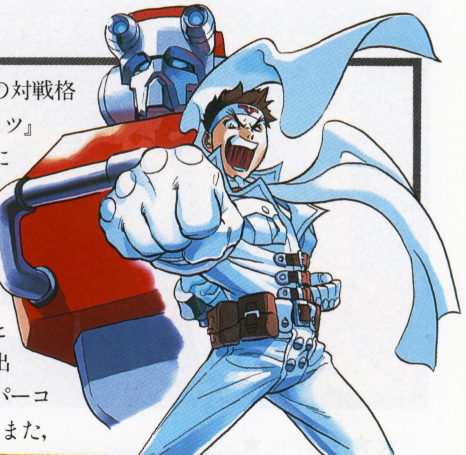
ザンギエフ

春麗同様，爆発的人気を誇った『ストII』出身のパワー・ファイター。

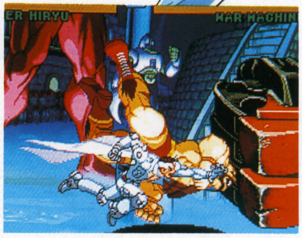
大きな変更点がないとすれば，前作までとほぼ同じ戦法が通用するはずだ。気になるのは新ハイパーコンボのアイアンボディ。←↓↘＋弱Ⓟで発動するこの技はいったい？

▲一撃必殺のファイナルアトミックバスターは今回も猛威をふるう

ジン

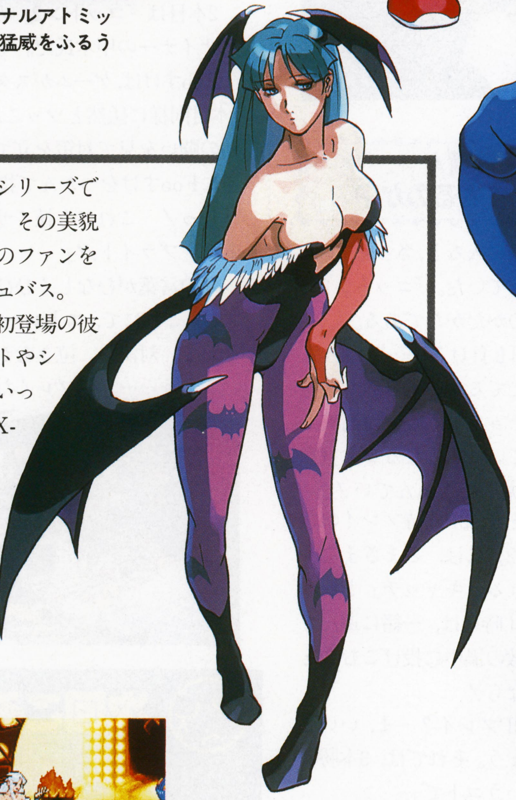


VA同士が闘う異色の対戦格闘ゲーム『サイバーボッツ』の主人公。本シリーズには初登場のため，その実力についてはまったくの未知数。わかっているのは，必殺技にタメ技が多いことと，ブロディアを呼び出して敵を攻撃するハイパーコンボを持つことぐらい。また，ピンチにおちいるとパワーアップするらしいが……。



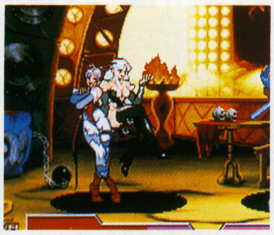
▶ザンギエフに投げ技をキメるジン。コレを見るかぎりではVAなしでも闘えるようだ。はたしてどんなキャラクターなのか？

モリガン

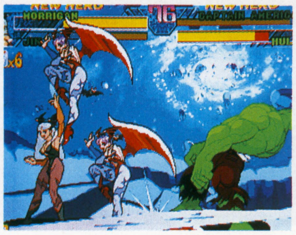


『ヴァンパイア』シリーズでデビューを果たし，その美貌と妖艶さで数多くのファンを魅了してきたサキュバス。

本シリーズには初登場の彼女。ソウルフィストやシャドウブレイドといった必殺技は『X-MEN』風にアレンジされているようだ。追いうち攻撃のシェルピアスは通常必殺技に変更された。



▶リリスと腕を組むモリガン。どうやら挑発のようだ



◀ハイパーコンボのひとつシルエットブレイド

ロックマン

10年以上の歴史を誇るアクションゲーム『ロックマン』の主人公で，ドクター・ライトに作られた正義のロボットだ。ロックバスターやアイテムを使った必殺技など，『ロックマン』特有のゲーム・システムを使った攻撃が多いぞ。

◀強Ⓟ押しっぱなしでタメが作れるチャージショット

ストライダー飛竜

忍者集団「ストライダーズ」最強の戦士。'89年に登場したアーケード作品『ストライダー飛竜』以来，ゲームには9年ぶりの登場となる。常人ばなれした体術と光剣「サイファー」を武器にマーヴル・ヒーローたちに挑む。どのような闘いを見せてくれるのか，非常に楽しみだ。

▲ハイパーコンボ・ラグナロク。分身して4方向から敵を攻撃する

話題のゲームでメーカーと対決!
勝てば読者プレゼント!!
負けてもメーカーの楽しい情報が満載!!!

Fooすけのチンかチョーダイ!!

(フー)

ROUND8：Fooすけ200%

今月の対戦相手

㈱サクセス

勝負するゲーム

コットン2

[おひさしぶりデス]あけおめ／　ところで最近は愉快な読者のハガキが多い。そのまま精進すればいずれは自動的に闘技場のネタになるので注意せよ。だが，ゲー○ストに送るはずのハガキでプレゼント希望するのはどうかと思うが？　山口県の國吉沙織／　キミのことですぞ!?
（波ピカ当たった／加藤Fooすけ）

☆★★★☆☆★

今回は対決的にもまずまずといったところで？

今年もよろしくお願いします

うぃーすちぃーす，Fooすけっス。まあ，去年はいろいろあったわなあ……。とか，いらん話をつづけるとまた編集さんに怒られてしまうので，本編にまいりましょう。

てなわけで，今月対決していただくのは，あの『コットン』で有名な美少女シューティング・メーカーのサクセス。対決するゲームは，その『コットン』の続編に当たる『コットン2』でございます。これがまあ，フツーのシューティングかと思いきや，じつはそんなことゼンゼンないんですのよ？　←→＋S(ショット)や，→↗↑＋Sなんてコマンドは，対戦格闘ゲーム好きのアタクシの心をとらえて離さないんですの。まあ，これでまた勝ちはイタダキってとこ？　をほほほほほほほ。

さて，かくして，サクセスのある恵比寿にやってまいりました／　今回は地下鉄を利用しなかったので，サイキッカー兼カメラマン八巻将之もおとなしいもの。まあ，以前のようなコトになったらたまらんしナ。

「Fooすけさん，どうしたんです？」

いやいや，何でもないよ／

▶レクチャーを受けているFooすけ。勝てるのか？

開発陣登場／ Fooすけは勝てるのか？

サクセス本社のなかに入ると，さっそく3人の男たちが待ちかまえていた。『コットン2』を創り上げげた，開発のかたがたである。

（Fooすけさん，今回も負ける……？）

おいおい，ナニ考えてるかわかるぞ，八巻将之／　きさまぁ，チョットぐらい台湾美人とイイ目見たからっていい気になるなよ（意味不明）？　秘策は用意してあるんでい／

その秘策とは／　そう，2P同時プレイの殺し合いだ。『コットン2』には，さまざまなものをつかむことのできる「キャッチ」という動作があり，2Pプレイ時には，一緒に遊んでいる味方をつかんで敵の渦中に投げこむことも可能なのだ。これなら／

「2Pプレイ？　ま，いいでしょう。それでは，3本勝負というコトで」

かくして，サクセス開発部隊との闘いの火ブタは切って落とされた。

サクセスの先鋒は『コットン2』のプログラマーである江川野氏。ゲーム・スタート直後はなんのヘンテツもない協力プレイ……のように見えたが，すぐにFooすけが牙をむく。

「ぬおぉ／　落ちろぉ／」

▲今回の対決に参加した，サクセス開発陣のかたがたを紹介。左からサブプランナーの福田氏，デザイナーの甲木氏，プログラマーの江川野氏だ

だが，江川野氏は軽くいなすと，みるみる点差をつけはじめる。結局，最後まで点差は開きっぱなしで，Fooすけは負けた。

「まだまだぁ／　2本目があるワイ／」

2本目は『コットン2』の原画も担当した，デザイナーの甲木氏だ。もう負けられない／

Fooすけは，ゲームがスタートするやいなや，1本目同様に猛然とツッこんでいく。だが，最初の闘いを見て対策を立てていた甲木氏は，逆にFooすけをつかんで投げる，投げる。

「むっ／　これにも核ミサイルが1発だけ。やるな，ブライト!!」

謎の言葉がむなしくひびき，死んでいくFooすけ。これにて，ストレート負けが確定した。そして，対決後，泣きながらひとこと。

「ううう……。読プレください」

◀敗戦直前の光景。負けるのはイヤじゃよ〜！

次回こそは

もはや語るまい。なんてカッコつけてる場合じゃないよぅ／　最近は勝ちつづきだったのになあ。とほほ。で，今回はサクセス開発陣のご厚意により「『コットン』と言えば湯飲み／」ということで，かわいい絵柄のコットン湯飲みを5名様にプレゼント。宛先は

〒141-8715　東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社
マイコンBASICマガジン
『ふナンチョ／』係

〆切は1月8日。ファミレドシドレミファ？

※この物語は一部フィクションですが，勝敗に関しては事実にもとづいております（編集部）

こんなテクニックがあるんです

『コットン2』コマンドあれこれ

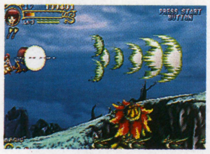
『コットン2』のウリのひとつであるコマンド。そのコマンドのさまざまな入力方法を大公開！　とりあえずゲーム・センターで試してみるしか！

❶コマンドショットいろいろ

ここでは，コマンドショットを紹介する。これをヒットさせると，敵を封印することができるのだ！

①トルネードショット：←→+S
②ワイドショット：→←+S
③サイドショット（上）：→↗↑+S
④サイドショット（下）：→↘↓+S
⑤イリュージョンショット：
　←→+S←+S
⑥ミラージュショット：
　←→+S←+S→↘↓+Sor↗↑+S

◀さまざまなショットがあるものの，ふだんは①〜④で十分だ



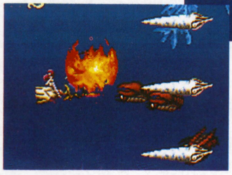
▶⑤や⑥は，連続でショットが撃てる技。がんばって練習せよ！

❷ボムとキャッチのコマンド

コマンドボムは，自分の撃っているショットと同じ属性の弾を発射するもの。画面内に3発まで撃つことができる。また，ボム同士をくっつけると少しずつ巨大化するぞ。撃ちかたは，前後左右いずれかの同じ方向にレバーを2回入力したあとS。

ローリングキャッチは，前方向から上下いずれかに半回転させたあと，C（キャッチ）ボタン。これで敵を封印できるぞ。

▶コマンドボムは，レバーで指定した方向に飛び出すようになっている



◀コマンドショットを使わなくても，ローリングキャッチで敵を封印できる

❸その他のコマンド

ここでは，前述のコマンドとは一風変わった謎のコマンドなどを解説しよう。

①シルクorニードルはずし：→→←+C
②魔法捨て：←→←→+M（魔法）
③ファイナルコメットアタック：
　↑↗→↘↓↙←↖↑↓+SCM同時押し
④魔法セレクト：ゲームスタート時に，
　↑+スタートボタン+SorCorM
　（S=炎三つ，C=氷三つ，M=風三つ）

実際に役に立つのは①と④ぐらいか？　なお，①を実行すると自機がスピードUPする。

◀③はいわゆる自爆コマンド。こんなのいつ使えってえの？

ふナンチョ伝言板

from サクセス

メーカーさんが贈るこのページ，今月はサクセスからのイラストでございます。もう『コットン2』ファンは拡大カラーコピーして部屋に貼っておくしかないでしょ？　くふくふっ。

お知らせ　お知らせ：『ふナンチョ！』では，誌上で対決してくださるゲーム会社を募集しています。我こそは，と考えているところは，ぜひ編集部までご一報ください。心よりお待ちしております。※画面写真はセガサターン版のものです。

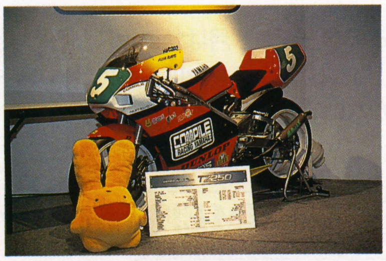
とことんぷよぷよSUN

■発売元：コンパイル
■対応機種：アーケード
セガサターン
ニンテンドウ64
プレイステーション

ここは地の果て「とこぷー」です。2月号ですが，明けましておめでとうです。今年も，とこぷーをよろしくね。さて今月は，オーディションのお話です。　（講師：大出綾太）

'98カーバンクルガールズオーディションが開催！

昨年の12月5日，渋谷・恵比須ガーデンプレイスにて，「'98カーバンクルガールズ公開オーディション」が行なわれた。これは，来年度のカーバンクルガールズ6名を決定するためのもので，グランプリ＆準グランプリは来期のコンパイル・レーシング・ヤマハのレースクイーンにも起用されるのだ。



▶来期のマシンにはヤマハの「YZR250」を採用

全国から集まった600名を超える応募者のなかから，当日は20名がオーディションに出場。自己PRや水着審査の結果，グランプリに輝いたのは椎名かおりさん（19歳）。椎名さんは，当日来場したカメラマンの投票で決まるフォトジェニック賞も獲得したのだ。準グランプリには朝倉友紀さん（20歳）が選ばれた。ほか，当日決定した合計6人の新カーバンクルガールズは，3月に幕張メッセで開催される東京ゲームショウ'98春に登場するそうなので，楽しみにしておこう。

また当日は，レーシング・チームのライダーである松戸直樹選手や監督代行の金子貞彦氏も登場。松戸選手から「来シーズン，はじめて表彰台に乗ったときに"ぷよぷよ"と言います」という約束も出ていたぞ。新しいカーバンクルガールズともども，コンパイル・レーシング・ヤマハの活躍に期待しよう。

◀グランプリの椎名かおりさん。とってもナイスバディです，ホントに

▼新生カーガールズのみなさん。松戸選手，顔がうれしそうです

お手紙ちょうだ〜い「みんなでぷよぷよ」

我がとこぷーも，今年の5月号で5執念……いやいや5周年。思えば遠くにきたもんだ。これを機に，ちょっとしたリニューアルでもしようかと思ってますんで，希望があったらリクエストをお寄せください。個人経営コーナー（？）なので，たいていの希望には添えると思います。よろしく。

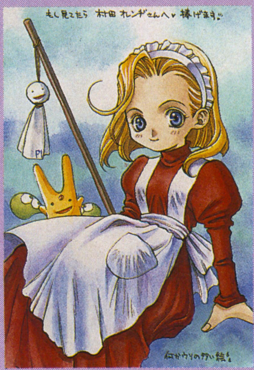
さてさて今月のぷよな情報ですが，元祖ぷよまん本舗に新しい"ぷよ食品"が登場することになりました。その名も「きまぐれカーくんのビーフカレー」。長年の夢だったカーバンクルカレーが，いよいよ実現するのだ。いわゆるレトルト食品で，はちみつ・りんご・ヨーグルトが入ったまろやか味が特徴。通販などでの正式販売は2月下旬からの予定だ。

ついでにもうひとつ。「ぷよりん」に新カラーが登場してます。スケルトン・タイプもあるので，店頭で確認してみてね。

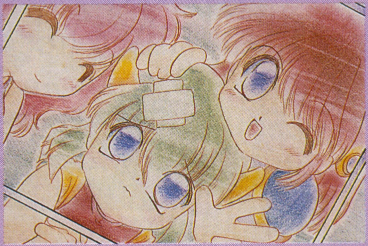
▼【埼玉県本庄市・MINO】最近シェゾが多いです。なぜ？

▲【京都市・渡瀬右京】おひさです。旧常連よ，復活しよう！

▼【宮城県仙台市・ぴろぴ】卑屈にならずに自信もっていこう



◀カーくんカレー、辛さはやっぱり「中辛」です



◀【岐阜市・極堂】こちらもおひさしぶり。待望でした

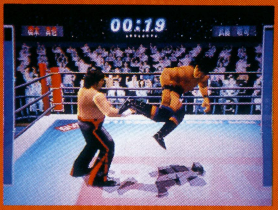
■緊急速報：第四回全日本ぷよマスターズ大会は，4月12日(日)，幕張メッセにて開催決定！

●マイコンBASICマガジン2月号とじ込み付録●

SUPER SOFT HOT INFORMATION

スーパーソフトホットインフォメーション

1998
2
FEBRUARY



CONTENTS

③ パソコン(99作)
⑩ ニンテンドウ64(3作)
⑫ セガサターン(23作)
⑮ プレイステーション(29作)
⑱ ゲームボーイ(6作)
⑲ スーパーファミコン(2作)
⑲ PC-FX(1作)
⑳ アーケードゲーム(10作)
㉑ ネオジオ&ネオジオCD(0作)
㉒ ゲーム・ミュージック&ビデオ(67作)

これ１冊であらゆるエンターテインメント・ソフトの情報がわかる！
98年１月に発売される全240本を収録

今月の売れ筋パソコン・ゲーム HOT 20

14位以下がすべて初登場という，かたよった結果になった今月のランキング。『ULTIMA ONLINE』がトップに立ったり，14位に『MS FLIGHT SIMULATOR』の最新作が顔を出すなど，全体的に海外タイトルが好調だ。国産勢では2位に浮上した『戦巫女』が注目株。これまでアリスソフトを知らなかった層にも受けているようだ。

1 ULTIMA ONLINE（日本語マニュアル付英語版）

↑前7位 2回

●エレクトロニック・アーツ・ビクター ●9,800円
●RPG ●Win95

2 戦巫女

↑前6位 2回

●アリスソフト ●7,500円
●SLG ●Win95

3 DIABLO（日本語マニュアル付英語版）

↑前9位 8回

●ソース ●オープン価格
●ARPG ●Win95

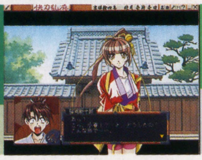
4 マイクロソフト・フライトシミュレータ for Windows95 Version6.0日本語版

↑前5位 7回

●マイクロソフト ●オープン価格
●フライトSLG ●Win95

5 快刀乱麻

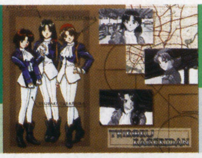
前4位 3回



●イマジニア ●8,800円
●SLG ●Win95

6 サクラ大戦デジタルデータ集 太正十二年電脳記録年鑑

前1位 2回



●セガ ●6,800円
●スクリーンセーバー ●Win95

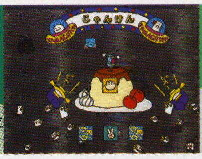
7 マジック：ザ・ギャザリング完全日本語版

前2位 3回

●メディアクエスト ●9,800円
●カードゲーム ●Win95

8 たまごっちCD-ROM

↑前14位 6回



●バンダイ・デジタル・エンタテインメント ●2,800円
●SLG ●Win95，Mac

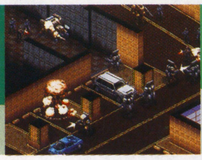
9 シュヴァルツシルトEX＋～鉄鎖の星群

初登場

●NECインターチャネル ●9,800円
●SLG ●Win95

10 ブラックマジック

初登場



●ウィズ ●9,800円
●SLG ●Win95

11	ショックプライス500 麻雀	●SMEインターメディア ●500円 ●麻雀 ●ハイブリッド	前8位 7回
12	トレインシミュレーター JR四国①（高松～琴平・高松～児島）	●ポニーキャニオン ●5,800円 ●SLG ●Win95，Mac	前11位 3回
13	信長の野望・将星録パワーアップキット	●光栄 ●5,800円／13,800円（withパワーアップキット） ●ユーティリティ ●Win95	↑再登場 3回
14	MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR98（日本語マニュアル付英語版）	●トワイライトエクスプレス ●オープン価格 ●フライトSLG ●Win95	初登場
15	アトランティス	●Spike ●12,800円 ●AVG ●Win95	初登場
16	天下統一～相剋の果て	●システムソフト ●8,800円 ●SLG ●Win95	初登場
17	野球道 3 EX	●日本クリエイト ●10,800円 ●野球SLG ●Win95	初登場
18	マイクロソフト エンカルタ98 マルチメディア百科事典	●マイクロソフト ●15,800円 ●事典 ●Win95	初登場
19	お父さんのための将棋	●ITOCHU ●3,980円 ●将棋 ●Win95	初登場
20	スクリーンセーバーツクール95	●アスキー ●3,980円 ●ツール ●Win95	初登場

●ランキング協力店

■パソコン・ゲームHOT20協力店

宮城県 ●CompCity仙台駅東口店☎022-291-4744 東京都 ●アイ信マルチメディア館☎03-3987-3741●上新電機J&P渋谷店☎03-3496-4141●ラオックス・ザ・コンピュータゲーム館☎03-3251-3100 神奈川県 ●The Soft文教堂新横浜駅店☎045-474-3535 長野県 ●ラオックス・ヒナタコンピュータ館☎026-237-2221 福井県 ●COMP 100満ボルト武鯖店☎0778-24-5400 静岡県 ●システムイン吉野☎054-636-0630●パソコンショップエグゼ☎0537-23-6674●パワーマート浜松西インター店☎053-430-0570 愛知県 ●三洋堂書店上前津店☎052-251-8334 滋賀県 Power's Kid's Land☎077-543-3915 和歌山県 ●ニノミヤPC Xtown和歌山店☎0734-23-6336 鳥取県 デオデオ千代水店☎0857-31-2611 香川県 ●野田屋電機☎0878-51-4545 大分県 ●パルテック大分店☎0975-38-2666 鹿児島県 ●馬場電機平田橋店☎099-254-0110●ベスト電器出水パソコン館☎0996-63-3592

■家庭用ゲーム機HOT10協力店

東京都 ●ソフマップ全店●ラオックス・ザ・コンピュータゲーム館☎03-3251-3100 神奈川県 ●ラオックス・ザ・コンピュータ館厚木店☎0462-22-8801 千葉県 ●ハチスケ津田沼店☎0474-78-6833

■家庭用ゲーム機コンビニ販売HOT10協力

デジキューブ（全国のセブンイレブン，ファミリーマート，サークルケイ，サンクス，四国スパーで取りあつかい）

■基本的に'98年1月に発売される新作ソフトを紹介していますが，誌面制作の進行上，それ以前に発売されたソフトも一部含まれています。
■原則として，発売日・価格などは予定のものです。メーカーの都合により変更される可能性があります。
■とくに表記がない場合，価格は税別価格です。
■表記されているジャンルは，メーカーからの資料をもとに，編集部において一定の基準により判断したものを使用しています。
■一般に，製品名・ソフト名・キャラクター名などに関する著作権・商標ほかの権利は，各メーカーに属します。基本的に当コーナーでは©表記・TM表記などを省略しています。
■パソコン機種の略号の意味は，以下の通りです。Win95＝Windows95専用，Win3.1/95＝Windows3.1/95両対応，WinCE＝WindowsCE専用，Mac＝Macintosh，P.Mac＝PowerMacintosh専用，PC-98＝PC-9801／9821シリーズ

パソコン
PERSONAL COMPUTER

通信網暴風雨 大空に浮かぶ島々で展開されるファンタジックSLG

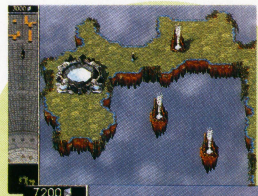
ネットストーム

■アクティビジョン・ジャパン ■SLG ■7,800円 ■2月21日発売予定 ■Windows95

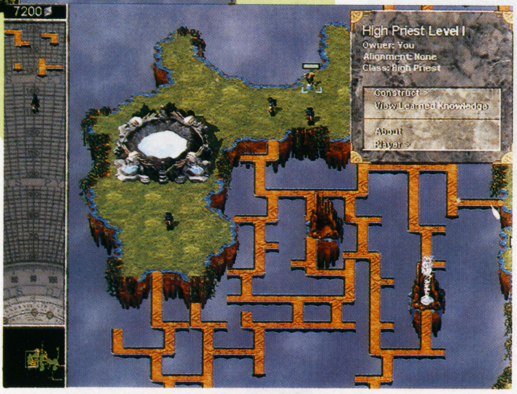
天空に浮かぶ小さな島々，ときどき思い出したようにとどろく雷鳴。「ニンバス」と呼ばれる世界で人々がくり広げる戦い，それがこの『ネットストーム』だ。

本作はタイトルからもわかるように，ネットワークによる対戦を前提として制作されている。したがって，タイムラグのない快適な通信対戦への配慮はもちろんのこと，システム面においても人対人の駆け引きが活きるように設計されているのだ。

宙に浮かんだ島々は，そのままでは行き来できない。そこでまず橋を架けて足場を作り，ユニットや建物を造るのに必要なストームパワーをストームゲイザーから採掘する。攻撃のためのユニットを作成したら敵の本拠地へ襲撃を開始。中に隠れていた僧侶をつかまえて祭壇に捧げれば，その面はクリアとなる。すべての面をクリアして，大陸の統一を行なうのが最終目的だ。(伊藤真臣&林　秀人)



◀これが初期状態の大陸。浮島があるだけで，まだ未開拓



◀▲画面左上に表示されたパズル型の橋。これを使って道を組み上げていく。不安定な組みかたをすると端からくずれていってしまうので注意

序盤に使用できるユニット

ゴーレム

人の形態をした太陽属性のユニット。ストームパワーの収集や敵僧侶の捕獲に使用する。

レインジェネレータ

雨のエネルギー発生装置。ユニットの配置はこのエネルギーが届く範囲に限定される。

サンキャノン

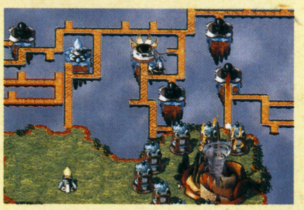
攻撃力が高く耐久性のある砲台。攻撃レンジが直線的であるため，あまり融通はきかない。

ワーリベース

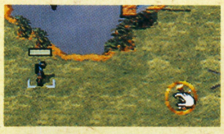
空飛ぶ攻撃兵器ワーリギグを造り出す基地。全方位に射程があるため，あつかいやすい。

敵の僧侶を捕獲せよ！

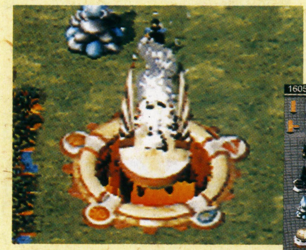
この『ネットストーム』では，僧侶が重要な役割をはたしている。建物を造るのに必要な存在だし，相手の僧侶をつかまえれば勝利は目前となる。僧侶は体力が半分を切ると，バリアを張って身を守ろうとするので，そこを狙ってゴーレム・ユニットなどで祭壇へと運び込もう。



▲敵の本陣周辺に攻撃用ユニットを配置。さあ，一斉射撃だ！



◀中にいた敵僧侶を発見。捕獲しだい祭壇へ



▲▶炎に沈みゆく僧侶。こうなる前の拘束状態なら，劣勢ではあるが救出することは可能だ

ゲームソフト

FOR PERSONAL COMPUTER

今月の新作

年末の商戦を終えて一息ついた感のあるパソコン・ゲームソフト。そうしたなかで目立つのが，海外からの移植タイトルの数々。『グランド・セフト・オート』は大都会を舞台にしたカー・アクション・ゲームで，『レミングス』を生み出したDMAデザイン社が手がけている。冬季オリンピックが目前という時期なので，『スキーレーシング』のようなウインター・スポーツものを遊ぶのも一興か。

ハイブリッド(Win95 Mac)

THE DJ-ROM

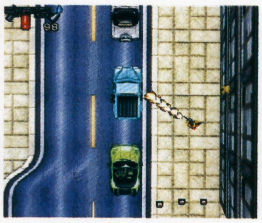
1/21 ■ソニー・ミュージックエンタテインメント ■AVG ■3,800円 ■CD-ROM

廃退と暴力の街でさまざまな体験をしながら，DJとしての成功を目指す音楽AVG。手に入れた音楽素材を使って自由に曲作りをすることができ，作成した曲はMDやテープに録音することが可能。

Win95

グランド・セフト・オート ～ポリス野郎をぶっちぎれ

1/23 ■ズー ■アクション ■8,800円 ■CD-ROM



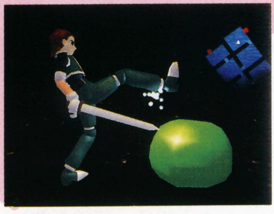
[海外から移植] 凶悪な犯罪都市でくり広げられるカー・アクション・ゲーム。公衆電話を通じて受け取るギャングの指令をもとに，誘拐や殺人といった危険なミッションをこなしていく。

Win95

ミッドガルド

1/23 ■バロック ■RPG ■9,800円 ■CD-ROM

▶光によるハデな魔法効果と、闇による恐怖の演出が特徴的だ



◀経験を積んでレベルが上がると、連続技や必殺技が使えるようになる

ポリゴンで描かれた世界を冒険するリアルタイムRPG。戦士・魔法使い・盗賊など、5つの職業からひとつを選択し、山の中腹にある地下遺跡を探検する。音楽は東　祥高が担当。

Win95 Mac

こちら葛飾区亀有公園前派出所 ～幻のお宝を追え！

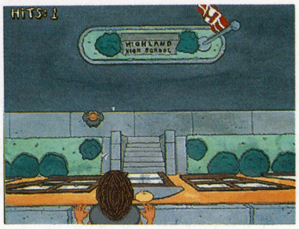
1/25 ■バンダイビジュアル ■AVG ■5,800円 ■CD-ROM

同名人気コミックを題材にしたAVG。東京の下町を探索しながら、駄菓子屋などの場所で展開される各種ミニゲームをクリアしていく。登場する派出所は、原作での設定にもとづき3Dで再現。

Win95

ビーバス&バットヘッド ～ヴァーチャル・アホ症候群

1/25 ■ビー・ファクトリー ■AVG ■5,800円 ■CD-ROM



MTVでおなじみの悪ガキコンビ，ビーバスとバットヘッドが主役のAVG。ナンセンスなギャグをまじえたミニゲームをクリアしながら，ギャングのボス・トッドに弟子入りすることをめざす。

Win95

NOON（ヌーン）

1/29 ■マイクロキャビン ■アクション ■4,800円 ■CD-ROM

忘却の島・エレンシアを訪れた6人の冒険者たちによる対戦型アクション・ゲーム。手にした者に大きな力を与えるという宝玉“NOON”をめぐる戦いがくり広げられる。パズル的要素が強い。

Win95

バーチャファイター2スペシャルパック

1/29 ■セガ ■対戦格闘 ■9,800円 ■CD-ROM

［アーケードから移植］『バーチャ2』と『バーチャファイター3 Win-PCコレクション』を同梱したパック。新たにDirect3Dとドワンゴに対応，より快適な対戦が楽しめるようになった。

DOS/V

アーキメディアン・ダイナスティ

1/30 ■アートディンク ■3Dシューティング ■8,800円 ■CD-ROM

［海外から移植］世界の秀作ゲームを日本でプロデュースする，アートディンク・ワールド・ゲーム・コレクションの第3弾。潜水艦を駆って各種ミッションを遂行していく。MMX対応。

Win95

SANKYO FEVER 実機シミュレーションPC Vol.3

1/30 ■ティー・イー・エヌ研究所 ■パチンコ ■6,500円（予価） ■CD-ROM

実在するパチンコ台をリアルにシミュレートした『SANKYO FEVER』シリーズ第3弾。収録台は「CRフィーバークイーンJX」などの2機種。高速モードを使えば短時間でデータ収集できる。

Win95 オンライン専用

ライフストーム

1/下 ■日本システムサプライ ■RPG ■価格未定 ■CD-ROM

ネット上に構築された世界・ライフストームを舞台にして生活を楽しむリアルタイムRPG。ほかのプレイヤーと通信を介して交流できるシステムが特徴。3か月間の無料接続サービスが付属している。

Win95

ゴーディアン・ノット

1月 ■イマジニア ■SLG ■価格未定 ■CD-ROM

［海外から移植］各種パーツを組み合わせてオリジナルのロボットを作成し，その機体を戦わせるSLG。ストーリー・モードでは3人のパイロットが登場，成長の度合いによって必殺技を修得していく。

Win95

地球防衛会社

1月 ■エレクトリックシープ ■SLG ■8,800円 ■CD-ROM

怪獣を倒して地球を守ることが目的のSLG。国の指定機関である地球防衛会社に所属して，怪獣を退治するべく5体のロボットを使って戦う。敵をワナに誘い込めるなど，多彩な戦術が使える。

Win95

大戦略マスターコンバット バリューパック

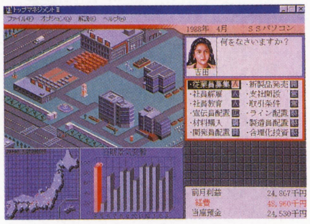
1月 ■システムソフト ■SLG ■10,800円 ■CD-ROM

戦略ウォー・シミュレーションの定番『大戦略』シリーズのセットパック。現在発売中の『大戦略マスターコンバット』と『～超兵器戦記』をひとつにまとめ，手ごろな価格にして再発売。

Win95

トップマネジメントII

1/23 ■光栄 ■SLG ■9,800円 ■CD-ROM

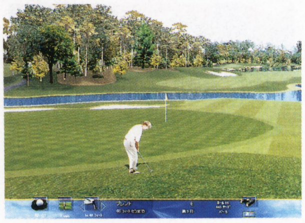


［Windows3.1から移植］パソコン・メーカーの社長となって会社を経営し，ビジネス・ウォーズを戦い抜いていくSLG。景気の変動を見ながら開発や取り引きを行ない，ハード普及をめざす。

ハイブリッド（Win95 Mac）

石岡ゴルフ倶楽部コース

12/13 ■トワイライトエクスプレス ■データ集 ■3,800円 ■CD-ROM

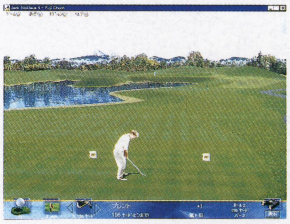


リアルなショット感がウリのゴルフゲーム『ジャック・ニクラウス4』の追加データ。東京から60分ほどの場所にあるコース，石岡ゴルフ倶楽部を舞台にしたダイナミックなプレイが楽しめる。

ハイブリッド（Win95 Mac）

富士中央ゴルフクラブ

12/13 ■トワイライトエクスプレス ■データ集 ■3,800円 ■CD-ROM

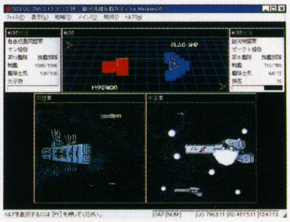


『ジャック・ニクラウス4』に対応した追加データ集。革新的なコース作りで知られるD・ミュアヘッドが設計した富士中央ゴルフクラブを，こまやかなアップダウンにいたるまで忠実に再現している。

Win95

銀河英雄伝説IV for Windows95 ローコスト版

12/12 ■ボーステック ■SLG ■5,980円 ■CD-ROM（2枚組）



田中芳樹の同名小説をベースにした人気SLGの第4作。銀河帝国か自由惑星同盟のどちらかの陣営に属し，宇宙を舞台にした戦争を戦い抜く。Win95用に発売されていた同作を廉価にして再発売。

Win95

ジェットストリーム・セカンドアプローチ・ウィン

12／12 ■アクアシステム ■フライトSLG ■6,800円 ■CD-ROM

［DOS／Vから移植］北海道から沖縄まで，全国35か所の空港で離発着が楽しめるフライトSLG。操縦できる機体はB767などの5種類。オート・パイロットや観光ビュアー機能も搭載している。

Win95

マイクロソフト クロースコンバット ～遠すぎた橋

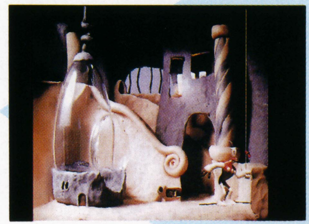
12／12 ■マイクロソフト ■SLG ■7,800円 ■CD-ROM

［海外から移植］映画「遠すぎた橋」などで知られるマーケットガーデン作戦を題材にしたSLG。作戦の重要拠点であるベルギー～ドイツ間の橋をめぐり，連合軍とドイツ軍が激戦をくり広げる。

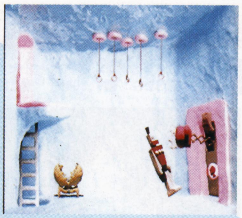
Win95

ネバーフッド

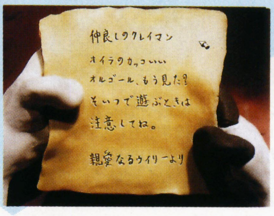
12／12 ■マイクロソフト ■AVG ■7,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］60種類以上のパズルを解きながら，粘土でできた不思議な世界を冒険するAVG。映像にクレイ・アニメーションを使用しており，キャラクターたちが多彩な表情を見せる。



▶粘土でできた世界の各所には，ユニークな仕掛けがいっぱいだ



◀クレイアニメの撮影には3トンにもおよぶ粘土が使用されている

Win95 Mac

どきどき ON AIR

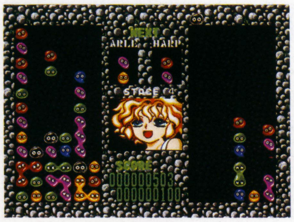
12／19 ■ボトムアップ ■SLG ■9,800円 ■CD-ROM

丹下　桜や池澤春菜など，声優がDJとして実名で登場するラジオ番組制作SLG。聴取率やリスナーの支持によってイベントが発生する。最終的に番組の聴取率をナンバー1にすることが目的。

Mac

ぷよぷよ for Macintosh ローコスト版

1／30 ■ポーステック ■アクションパズル ■2,800円 ■CD-ROM

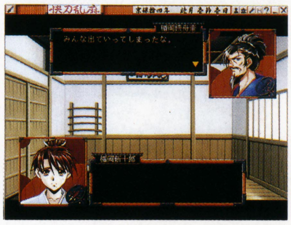


幅広い機種で支持を集めているアクションパズル・ゲームの第1作。同色のぷよをつなげて消し，相手を攻撃する。本作はMacintosh用に発売されていたものを低価格にして再発売したもの。

Win95

快刀乱麻プレミアムパック

12／26 ■イマジニア ■SLG ■9,800円 ■CD-ROM



亡くなった父のあとを継いで剣術道場を再興するシミュレーション『快刀乱麻』の特別パッケージ。オリジナルの置時計，マウスパッド，卓上カレンダーが同梱されている。3,000本の限定発売。

Mac

ジャック・ニクラウス4 Macintosh

12／20 ■トワイライトエクスプレス ■ゴルフ ■9,800円 ■CD-ROM

［海外から移植］プロゴルフ界の帝王，ジャック・ニクラウスが登場するゴルフゲーム。高解像度の美しいグラフィックのなかでプレイできる。自分でコースを設計できるツールを搭載。

Win95

ふらが

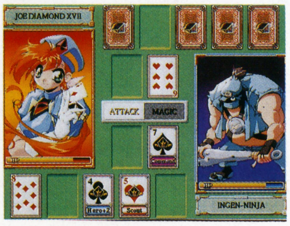
11／1 ■ジィスクライフサポート ■アクションパズル ■4,800円 ■CD-ROM

インターネット・サイトで人気のパズル『フラワーガーデン』をCD-ROM化。花の種を成長させて消していく従来のシステムに，同じブロックを1度に消す妖精フラッシュ効果が追加された。

Win95

Jaja！馬カルテット メガボイスリベンジ

12／12 ■G.M.F ■データ集 ■4,800円 ■CD-ROM



鈴木典孝の人気コミックをベースにしたカードゲーム『Jaja馬！カルテットタクティクス1』の追加データ。約40点のCGが描き起こされ，キャラクターのセリフも音声対応になった。要本体。

Win95

調布～神津島フライトアドベンチャー

11／22 ■トワイライトエクスプレス ■データ集 ■3,800円 ■CD-ROM

『マイクロソフト フライトシミュレータ95』『～98』で使用できる追加データ集。調布飛行場から神津島空港への高度4,500フィートのフライトを，無線通信にいたるまで忠実に再現している。

Win95 日本語マニュアル付英語版

MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR98

11／1 ■トワイライトエクスプレス ■フライトSLG ■オープン価格 ■CD-ROM

各種計器類を高解像度で再現したリアル・フライト・シミュレータ。世界各地3,000か所の空港を収録，セスナなど4種の機体が新たに追加された。フォースフィードバック対応。

Win95 日本語マニュアル付英語版

F-22 RAPTOR

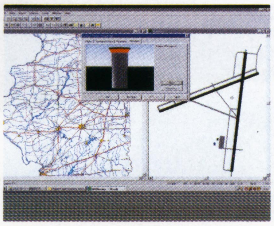
12／12 ■マイクロマウス ■フライトSLG ■10,800円 ■CD-ROM

アメリカ空軍とロッキードマーチン社の協力を得て制作された，F-22戦闘機のフライトSLG。上空の霧などもリアルに再現し，音響にはドルビー・サラウンドを採用している。MMX対応。

Win95 日本語マニュアル付英語版

AIRPORT&SCENERY DESIGNER

12／13 ■トワイライトエクスプレス ■ユーティリティ ■5,800円 ■CD-ROM

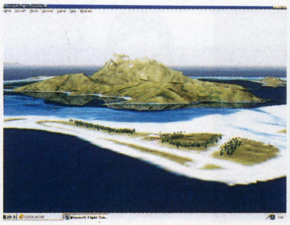


『マイクロソフト フライトシミュレータ95』『～98』に対応した風景作成ツール。用意されたオブジェクトを配置して，自分だけの航空風景を作り出すことができる。「湘南シーナリー」が付属。

Win95 日本語マニュアル付英語版

TAHITI SCENERY

12／13 ■トワイライトエクスプレス ■データ集 ■4,800円 ■CD-ROM



『マイクロソフト フライトシミュレータ95』『～98』対応の追加データ。タヒチの景観をバックにしたフライトが楽しめる。観光ガイドつきのフライトなど，4つのアドベンチャーが付属。

Win95 日本語マニュアル付英語版

PANZER GENERAL II

12／19 ■メディアクエスト ■SLG ■7,800円 ■CD-ROM

第二次世界大戦を題材にした本格派ウォーSLGの続編。システムに改良がほどこされ，より快適なプレイが可能になった。マルチプレイ向けに，12本の専用シナリオが用意されている。

Win95 日本語マニュアル付英語版

UNCLEAR STRIKE

12/12 ■エレクトロニック・アーツ・ビクター ■SLG ■7,800円 ■CD-ROM

最新鋭の攻撃ヘリをあやつって，世界各地のテロ行為に対抗するSLG。強力な武器を使用しながら施設の破壊，人質の救出といった作戦をこなしていく。攻撃によって起きるハデな爆発効果が特徴。

Win95 日本語マニュアル付英語版

NHL98

12/19 ■エレクトロニック・アーツ・ビクター ■アイスホッケー ■7,800円 ■CD-ROM

アメリカのプロリーグNHL公認のアイスホッケー・ゲーム。氷上で行なわれる迫力の試合を，3Dポリゴンで忠実に再現している。ゲームモードはシーズン，エキシビジョンなど4種類。

Win95 日本語マニュアル付英語版

NEED FOR SPEEDⅡSE

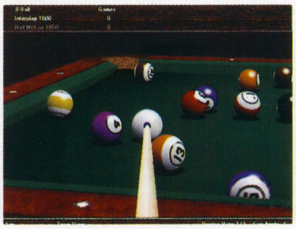
12/19 ■エレクトロニック・アーツ・ビクター ■レーシング ■7,800円 ■CD-ROM

実在の車を題材にしたレーシング・ゲーム。『Ⅱ』で選択できた8車種に加え，フェラーリなどの4車種が追加された。モデムやLANによる通信対戦が可能で，フォースフィードバックにも対応。

Win95 日本語マニュアル付英語版

VIRTUAL POOL2

12/19 ■エレクトロニック・アーツ・ビクター ■ビリヤード ■7,800円 ■CD-ROM

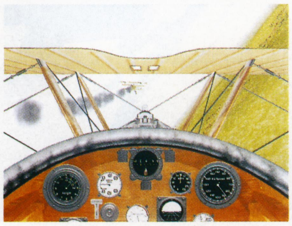


360度のフル視点で展開するビリヤード・ゲーム。マウスの操作が直接キューの動きに反映され，自在にボールをコントロールすることができる。ナインボールなど11種類のゲームを収録。

Win95 日本語マニュアル付英語版

RED BARON2

1/23 ■シエラ・パイオニア ■フライトSLG ■7,800円 ■CD-ROM



20世紀初頭の大空を舞台に華麗な空中戦が楽しめる，クラシック戦闘機シミュレーション。登場するエースはすべて実在の人物で，機体も史実にもとづく22機からセレクトすることができる。

Win95 日本語マニュアル付英語版

スキーレーシング

1/23 ■シエラ・パイオニア ■レーシング ■7,800円(予価) ■CD-ROM

時速90km/hで滑走するアルペン・スキーを再現したソフト。遊べるモードはスーパーG，ダウンヒルなど5種類。実在のスキー用具を選択でき，本物さながらの感覚でプレイできる。

Win95 日本語マニュアル付英語版

ANDRETTY RACING

1/23 ■エレクトロニック・アーツ・ビクター ■レーシング ■7,800円 ■CD-ROM

スピード感あふれるドライブを実現したレーシング。インディカーとストックカーの2種類からマシンを選び，全16コースを走破する。マリオ・アンドレッティなどの有名ドライバーが実名で登場。

Win95 日本語マニュアル付英語版

MAGIC：THE GATHERING ~DUELS OF THE PLANES WALKERS

1月 ■メディアクエスト ■データ集 ■9,300円 ■CD-ROM

同社のカードゲーム・ソフト『MAGIC：THE GATHERING』の追加データ第2弾。第4版のほか，「The Dark」「Legends」のカードを80種類以上収録している。単体のみで動作可能。

ゲームソフト以外

FOR PERSONAL COMPUTER

今月の新作

今月はアニメを題材としたデータベースやツール集などが目を引く。『KEY THE METAL IDOLコレクター・ファイル』や『ふしぎの海のナディア絵コンテ』には第2集が，『新世紀エヴァンゲリオン ジオメトリックフィギュア』シリーズには新作2本が登場している。オールド・アニメ・ファンならば『ゲッターロボ デスクトップ・アクセサリー集』も要チェックだ。

ハイブリッド(Win3.1/95 Mac)

SUEZEN CD-ROM画集「KALEIDOSCOPE」

1/14 ■ガイナックス ■画集 ■9,800円 ■CD-ROM

人気漫画家SUEZENの作品を集めた絵画集。キャラクター・デザインを担当した『シャイニング・フォース』，現在連載中の漫画「マリンカラー」などのイラストが収録されている。

ハイブリッド(Win95 Mac)

KEY THE METAL IDOL コレクター・ファイルVol.2

1/16 ■ヤングコーポレーション ■データベース ■6,800円 ■CD-ROM

人気OVA「KEY THE METAL IDOL」の設定資料が満載されたデータベース・ソフト第2弾。第14～15巻の詳細なデータが閲覧できるほか，ミニ・ゲームやセーバーなども収録されている。

ハイブリッド(Win95 Mac)

ふしぎの海のナディア 絵コンテ デジタル・コンテニティーCD-ROM Vol.2

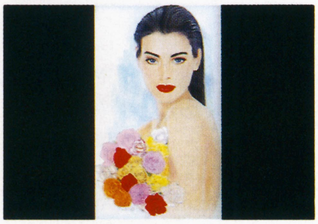
1/18 ■ポニーキャニオン ■データベース ■5,800円 ■CD-ROM

'89年の大ヒットアニメ「ふしぎの海のナディア」のデータベース・ソフト第2集。第11～20話までの絵コンテを中心に，設定資料，用語解説などが参照できる。名場面ムービーも収録。

ハイブリッド(Win95 Mac)

ペーター佐藤作品集~angel eyes

1/21 ■エッチェボンボ ■絵画集 ■3,800円 ■CD-ROM

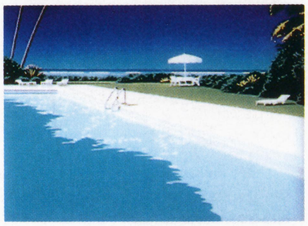


日本を代表する女性画イラストレーター，ペーター佐藤の作品を集めた絵画集。パステル調で描かれた素朴な作品から，エアブラシをもちいた作品まで，80点以上が収録されている。

ハイブリッド(Win95 Mac)

永井 博作品集 ~The Art of Hiroshi Nagai

1/21 ■エッチェボンボ ■絵画集 ■3,800円 ■CD-ROM



ベストセラー・アルバム「ロングバケーション」で有名な永井 博のイラスト集。南国ムードただようトロピカルな作品66点を収録。イラストはスライドショーや壁紙としても利用できる。

ハイブリッド(Win95 Mac)

パリッシュ作品集 ~The Art of Maxfield Parrish

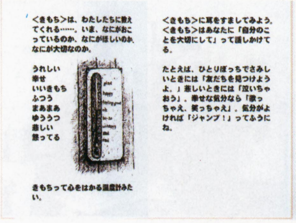
1/21 ■エッチェボンボ ■絵画集 ■3,800円 ■CD-ROM

アメリカ現代絵画の巨匠，マックスフィールド・パリッシュのデジタル作品集。「パリッシュ・ブルー」と形容される，鮮やかな青を基調とした絵画が77点収録されている。

ハイブリッド(Win95 Mac)

自分を好きになる本CD-ROM

1／21 ■インナーブレイン ■エンターテインメント ■4,700円 ■CD-ROM

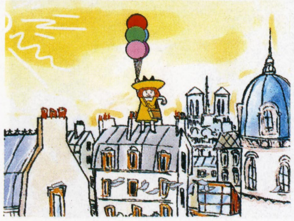


50万部を超えるベストセラー書籍「自分を好きになる本」をデジタル・ブック化。ページをめくりながら読み進めるアナログ的なモードと，3D・CGなどを使ったモードの2タイプを用意。

Win3.1/95 Mac

パリのマドレーヌ ～すてきなにんぎょうげき

1／21 ■クリエイティブ・ワンダーズ ■教育 ■4,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］1939年に発表されて以来，世界中で親しまれている絵本のキャラクターを起用した教育ソフト。人形劇に必要な道具を探す「探しものゲーム」のほか，英単語の学習などもできる。

Win3.1/95 Mac

マドレーヌとかんがえよう

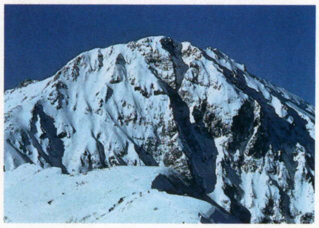
1／21 ■クリエイティブ・ワンダーズ ■教育 ■4,800円 ■CD-ROM

［海外から移植］絵本で人気のマドレーヌが登場するエデュテインメント・ソフト。マドレーヌの部屋のインテリア・デザインや絵あわせゲームなどをとおして，子どもの想像力を養う。

ハイブリッド(Win3.1/95 Mac)

日本百名山　第四集

1／22 ■シンフォレスト ■写真集 ■3,900円 ■CD-ROM



豊かな自然に囲まれた日本の名山を巡る『日本百名山』シリーズの第4弾。本作では，甲斐駒ヶ岳，北岳，塩見岳，赤石岳といった，南アルプスの名峰10座が紹介されている。

ハイブリッド(Win3.1/95 Mac)

ガクの冒険

1／29 ■シンフォレスト ■写真集 ■3,900円 ■CD-ROM

高名なカヌーイスト野田知佑と，氏の愛犬であり世界唯一のカヌー犬でもあるガクの道中記を編纂したデジタル写真集。アラスカでの冒険を中心にしたスライドショーが展開する。

ハイブリッド(Win3.1/95 Mac)

イバラードの世界

1／29 ■シンフォレスト ■画集 ■3,900円 ■CD-ROM

架空都市「イバラード」をテーマにした絵画集の続編。初期作品から未発表の最新作までを網羅したギャラリーのほか，イバラードのすべてがわかる検索機能つきデータベースを収録。

Win95

ラジロム　モーニングVol.1

1／29 ■翔泳社 ■エンターテインメント ■4,800円 ■CD-ROM

ラジオ番組が，そのままCD-ROM上で展開される新感覚のソフト。雑誌やインターネットなど，さまざまなメディアでリスナーの意見を募集し，紹介する。パーソナリティは声優の吉田古奈美。

Win95

ラジロム　ブランチVol.1

1／29 ■翔泳社 ■エンターテインメント ■4,800円 ■CD-ROM

ラジオ番組をCD-ROMにした『ラジロム』シリーズの1作。約40分間の番組が楽しめる。ゲームやイベントの情報コーナーや，パーソナリティの豊嶋真千子が，お気に入りグッズを紹介するコーナーも。

Win95

ラジロム　ランチタイムVol.1

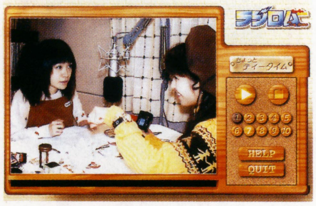
1／29 ■翔泳社 ■エンターテインメント ■4,800円 ■CD-ROM

時間ごとに区切られたCD-ROM版ラジオ番組とも言える同シリーズの1作。パーソナリティは声優の長沢美樹，夏樹リオのふたりが担当している。Eメールやハガキで番組に投稿することも可能。

Win95

ラジロム　ティータイムVol.1

1／29 ■翔泳社 ■エンターテインメント ■4,800円 ■CD-ROM



雑誌やパソコン通信とも連動して展開されるCD-ROM版ラジオ番組ソフト。こおろぎさとみ，南　央美のふたりがパーソナリティを担当。リスナーがマイブームを紹介するコーナーなどがある。

Win95

ラジロム　ナイトVol.1

1／29 ■翔泳社 ■エンターテインメント ■4,800円 ■CD-ROM

声優がパーソナリティを担当するラジオ番組ソフトの1作。『ナイト』では，かないみかと結城比呂が司会を務める。ふたりがデジタルカメラで撮った映像を紹介するコーナーなどを収録。

Win95

ラジロム　ミッドナイトVol.1

1／29 ■翔泳社 ■エンターテインメント ■4,800円 ■CD-ROM

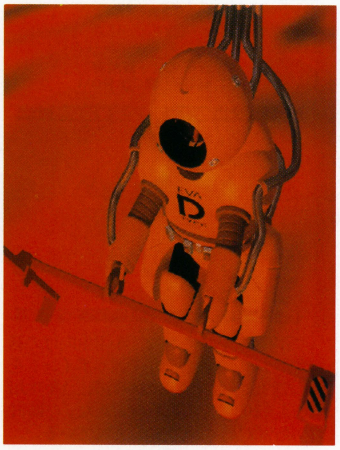
CD-ROMによるラジオ番組シリーズ。パーソナリティの平松晶子が，自分の見た夢について語る。お気に入りのアイテムを紹介するムービーも収録。各タイトルとも毎月1本ずつ発売される。

ハイブリッド(Win3.1/95 Mac)

ねぎナインティーン

1／30 ■エーアンドビーコーディネータージャパン ■エンターテインメント ■2,800円 ■CD-ROM

デジタルコミック『ねぎ』シリーズの第5弾。大幅リフレッシュをはかっており，19歳の作家による作品をメインに構成している。篠原ともえ，しまおまほ，タナカカツキなどが参加。



ハイブリッド(Win95 Mac)

新世紀エヴァンゲリオン ジオメトリックフィギュアREV.00

1／中 ■エクス・ツールス ■ツール ■5,800円 ■CD-ROM

アニメ「新世紀エヴァンゲリオン」に登場するエヴァや使徒などの3Dモデルを使ってCGを制作できるツール。エヴァ零号機，第9使徒マトリエルほか，背景やポーズデータなども収録している。

ハイブリッド(Win95 Mac)

新世紀エヴァンゲリオン ジオメトリックフィギュアREV.02

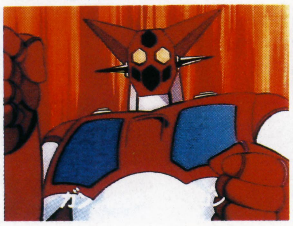
1／中 ■エクス・ツールス ■ツール ■5,800円 ■CD-ROM

同名アニメの3D・CG作製ツール。収録素材を配置して，自分だけのCGジオラマが作れる。エヴァンゲリオン弐号機，第6使徒ガギエル，第7使徒イスラフェル，第8使徒サンダルフォンなどを収録。

Win95

ゲッターロボ デスクトップ・アクセサリー集

1／23
■エレクトロニック・アーツ・ビクター
■アクセサリー
■5,800円 ■CD-ROM



名作アニメ「ゲッターロボ」「ゲッターロボG」をテーマにしたアクセサリー集。12種類のセーバー，120枚以上の壁紙，サウンド集，ランチャー・ソフトなどが収録されている。

Win95

星空はかせ

12／5
■アスキーサムシンググッド ■ツール
■7,800円 ■CD-ROM

太陽系の惑星や星座といった，星空をパソコン上で再現する天文シミュレーション・ソフト。8等星までの恒星，メシエ天体，星雲，日食や月食などを表示できる。400の天体に関する情報も収録。

ハイブリッド(Win95 Mac)

マクロスコレクション

12／8
■ビックウエスト／ムービック
■素材集 ■6,300円 ■CD-ROM

同名アニメ・シリーズのデータ集。テレビ版「超時空要塞マクロス」から「マクロス7」までのイラストやボイスデータなどを収めている。初回特典としてペーパー・クラフト・バルキリーが付属。

ハイブリッド(Win95 Mac)

18：39

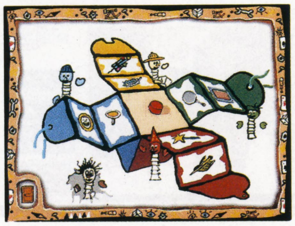
12／12
■デジタローグ ■エンターテインメント
■4,800円 ■CD-ROM

写真を題材にしたエンターテインメント・ソフト。4×4のグリッドに区切られた1枚の写真を，さまざまな手法で解析し，18時39分に何が起こったのか，という謎を解き明かしていく。

ハイブリッド(Win95 Mac)

笑うコンピュータ

12／12
■デジタローグ ■エンターテインメント
■2,800円 ■CD-ROM

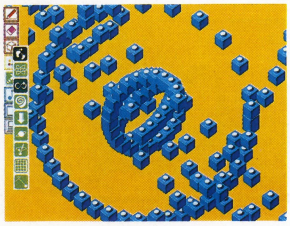


笑い袋をモチーフにしたバラエティ・ソフト。バリエーションに富んださまざまな「笑い声」が楽しめると同時に，文化のちがいを勉強できる。ミニゲームも収録されている。

ハイブリッド(Win95 Mac)

PoPoRon

12／12
■デジタローグ ■エンターテインメント
■2,800円 ■CD-ROM

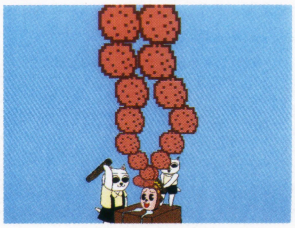


幼児から大人まで楽しめる新感覚のドローイング・ソフト。制作したアイコンが，デスクトップ上で歌いながらアニメーションする。写真を取り込んで加工することも可能。

ハイブリッド(Win3.1/95 Mac)

ねこぢるうどんスクリーンセーバー

12／12
■大和堂 ■スクリーンセーバー
■4,800円 ■CD-ROM

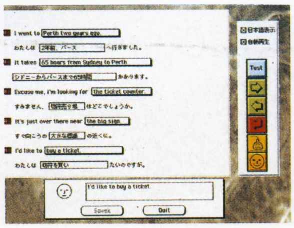


にゃー子とにゃっ太がディスプレイ上でイジワルをくり広げるシュールなスクリーンセーバー集。にゃー子，にゃっ太，コロペタ号などが登場するセーバー17本と，20枚の壁紙が用意されている。

Mac

街を歩く英会話 オーストラリア

12／12
■インフィニシス ■教養
■9,800円 ■CD-ROM

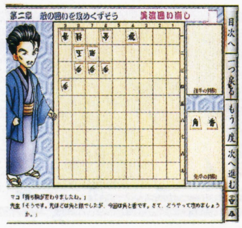


オーストラリアで撮影された写真やビデオを見ながら，実践さながらに英会話を学べる英語学習ソフト。オーストラリア英語の表現集や，旅行アドバイスなども収録されている。

ハイブリッド(Win3.1/95 Mac)

マンガでおぼえる将棋の先生 中級編

12／19
■ゼロ ■将棋
■5,800円 ■CD-ROM



マンガのキャラクターがわかりやすく将棋を解説してくれる同シリーズの第3弾。敵の囲いのくずしかたや，定跡・手筋が学習でき，詰め将棋で実力アップをはかれる。将棋の世界についても解説。

ハイブリッド(Win3.1/95 Mac)

D²MANGA ルパン三世

12／19
■ダイキ ■エンターテインメント
■3,600円 ■CD-ROM

モンキーパンチの名作「ルパン三世」をデジタルコミック化。ルパン三世役を難波圭一，次元大介役を郷里大輔，峰不二子役は横山智佐が担当するなど，声優陣が一新されている。

Win95 Mac

どきどきドラマシリーズVOL.1 胸さわぎのSEASON

12／19
■ボトムアップ ■エンターテインメント
■4,980円 ■CD-ROM

ラジオ番組制作シミュレーション『どきどきON AIR』に収録されていたドラマ部分を編集したソフト。よりクリアな音声でドラマが楽しめるようになった。イメージ・イラストも収録。

Win95 Mac

どきどきドラマシリーズVOL.2 アイドル探偵YOU&MY

12／19
■ボトムアップ ■エンターテインメント
■4,980円 ■CD-ROM

ラジオ番組をテーマにしたSLGで使用された劇中ドラマを抜き出して再構成したソフト。データベースやミニゲームなども収録されている。あかほりさとるがドラマの原作を担当。

Win3.1/95 Mac

デジタル棋書シリーズ 第55期名人戦

12／1
■亘香通商 ■将棋
■2,719円 ■3.5'2HD

棋譜として書かれている指し手をモニター上に再現する，デジタル棋書シリーズの最新作。毎日新聞に掲載された「第55期名人戦」の全局分の観戦記と棋譜が収められている。

ハイブリッド(Win95 Mac)

憂歌団CD-ROM

12／21
■ダイナウェア ■データベース
■5,800円 ■CD-ROM

アーティストの魅力を新しいかたちで見せるコミュニケーション・ミュージック・シリーズ第3弾。バンド結成25周年を迎えた憂歌団の記録が閲覧できる。オリジナル音源によるライブ演奏も収録。

Win95

算数直伝1年

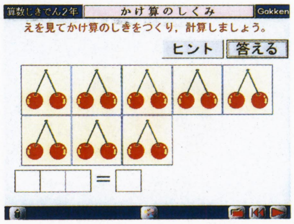
11／10
■学習研究社 ■教育
■9,800円 ■CD-ROM

学年別に構成された，小学生向けの算数学習ソフト。各学年で習うポイントを重点的に学習できるのが特徴。1年生用には「100までの数の数えかた」「時計の読み取り」などが用意されている。

Win95

算数直伝2年

11／10
■学習研究社 ■教育
■9,800円 ■CD-ROM



小学生向け算数ソフトの2年生用。「かけ算の仕組み」「三角形と四角形」「長さの概念」などの単元を収録している。学習の進行状況によって，レベルを設定することができる。

Win95

算数直伝3年

11/10 ■学習研究社 ■教育 ■9,800円 ■CD-ROM

小学校で習う算数を学習する同名シリーズの3年生用ソフト。収録項目は「わり算」「分数」「少数」「表とグラフ」など。わかりにくいポイントをくわしく解説するコーチ機能を搭載している。

Win95

算数直伝4年

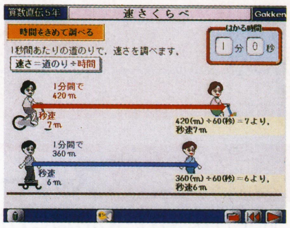
11/10 ■学習研究社 ■教育 ■9,800円 ■CD-ROM

理解度にあわせて学習できるのが特徴的な小学生向け算数教育ソフト。4年生用の本作では「面積」「直方体と立方体」「展開図」などが学習できる。問題への解答は直接入力する方式を採用。

Win95

算数直伝5年

11/10 ■学習研究社 ■教育 ■9,800円 ■CD-ROM

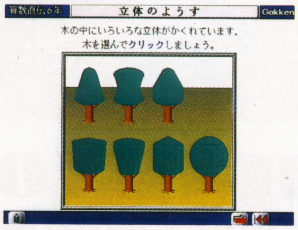


学年別に発売されている算数ソフト・シリーズ。5年生用には「倍数と約数」「分数のたし算」「直方体の体積」などを用意。画面デザインは、子どもが勉強に集中できるように配慮されている。

Win95

算数直伝6年

11/10 ■学習研究社 ■教育 ■9,800円 ■CD-ROM

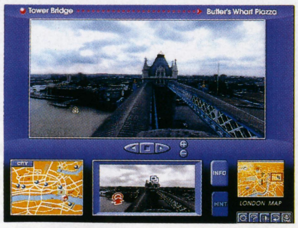


学年ごとにポイントをしぼって構成された，小学生向け算数ソフト。6年生用では「比の表わしかた」「比例・反比例」「立体のようす」などの項目が学べる。数字には見やすい教科書体を使用。

ハイブリッド(Win95 Mac)

旅ROM6～ロンドン／タワーブリッジ発，自由自在旅

11/20 ■ユニマット ■エンターテインメント ■4,800円 ■CD-ROM



世界の観光地をパソコン上で旅するバーチャル・トリップ・シリーズの1作。霧にけむるロンドンの街並みを網羅した71か所のムービーと，600枚以上のスライド写真が楽しめる。

ハイブリッド(Win95 Mac)

旅ROM7～香港'97／返還直前バーチャル・ウォーク

11/20 ■ユニマット ■エンターテインメント ■4,800円 ■CD-ROM

海外旅行を疑似体験できるバーチャル・トリップ・シリーズの1作品。返還直前の香港の様子を再現したムービーなどが収録されている。解説には映画評論家の矢崎由紀子を起用。

ハイブリッド(Win95 Mac)

旅ROM8～ハワイ／ぐるりオアフ島めぐり

11/20 ■ユニマット ■エンターテインメント ■4,800円 ■CD-ROM

パソコン上で世界各国の観光地に旅行できるバーチャル・トリップ・シリーズの第8弾。渡航先人気ナンバー1の観光地であるハワイ・オアフ島の景色をスチール写真などで再現してくれる。

ハイブリッド(Win95 Mac)

旅ROM9～プロヴァンス／南フランスの風に吹かれて

11/20 ■ユニマット ■エンターテインメント ■4,800円 ■CD-ROM

世界の都市へ疑似観光旅行するバーチャル・トリップ・シリーズの9作目。美しい南プロヴァンスの4都市を，360度視点のパノラマ・ビューで楽しめる。スライド写真は，プリンタでの印刷も可能。

Win95 Mac

旅ROM10～ボルドー／シャトー・ワインの世界

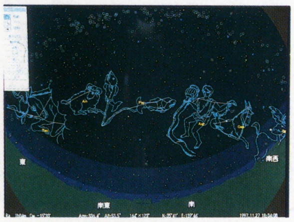
11/20 ■ユニマット ■エンターテインメント ■4,800円 ■CD-ROM

海外旅行を自宅のパソコンで楽しむバーチャル・トリップ・シリーズ作品。高名なワインの産地であるボルドーで，4つのシャトーを巡る。オススメのワイン・ショップ情報なども収録。

Win95

ハイパープラネットIII

11/28 ■ダットジャパン ■教育 ■9,800円 ■CD-ROM



学校教育素材としても利用されている『ハイパープラネット』シリーズの新作。日付や時間を指定することで，あらゆる星座を観測することができる。監修はサンシャイン・プラネタリウム。

ハイブリッド(Win95 Mac)

恐竜共和国ディノリパ

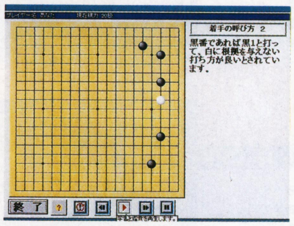
10/24 ■SRA ■教育 ■9,800円 ■CD-ROM

パソコン上で恐竜を育てながら，その生態や特徴などを学んでいくエデュテインメント・ソフト。クイズや動画による学習機能のほか，ぬり絵やセーバーなども収録されている。

Win95

囲碁スピードマスター第1～5集

10/30 ■スプリングコスモ ■囲碁 ■各5,500円 ■CD-ROM



初心者から中級者までに対応した囲碁学習ソフト。ユーザーのレベルにあわせたていねいな解説と，豊富な練習問題が特徴。講座，ドリルなどに加え，対局ソフトも付属されている。

コンビニ販売専用

倉庫番102スペシャル

■富士通パレックス ■パズル ■1,480円 ■CD-ROM ■Win95

パズルゲームの名作『倉庫番』が登場。荷物を押して，所定の位置にかたづけていく。収録ステージは全102面。

パズルの惑星VOL.5

■花王 ■パズル ■1,480円 ■CD-ROM ■Win95＆Mac

7種類のパズルを収録したオムニバス・ソフト。すべて懸賞パズルで，成績優秀者には旅行券などがプレゼントされる。

シャッフルパック2

■CDウェーブ ■アクション ■1,480円 ■CD-ROM ■Win95＆Mac

ゲーム・センターでおなじみのエアホッケーをパソコン上に3Dで再現。障害物や暗闇など，特殊ルールでも遊べる。

トロフィーバス2～フィッシングトリップ

■日本IBM ■フィッシング ■1,980円 ■CD-ROM ■Win95

バス・フィッシングをシミュレート。本場アメリカのバスプロにアドバイスをもらいながら，バス釣りに挑む。

上海 ドラゴンズアイ

■CDウェーブ ■パズル ■1,980円 ■CD-ROM ■Win95

同じ絵柄を取りのぞいていく，麻雀牌を使ったパズル。対戦プレイが可能な「ドラゴンズアイ」を収録している。

AI将棋 Ver.1.5

■CDウェーブ ■将棋 ■1,980円 ■CD-ROM ■Win95

コンピュータの思考ルーチンに定評がある『AI将棋』シリーズ作品。香車落ち，角落ちなどのハンデ戦もできる。

※すべて1月5日発売

ニンテンドウ64

NINTENDO64

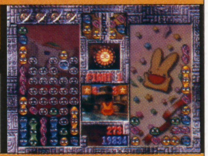
HOT 10
今月の売れ筋ソフト

任天堂の新作『ディディーコングレーシング』が初登場でトップに。ナムコのN64参入第1弾となる『ファミスタ64』は2位と好調。ポリゴンで大相撲という異色の取り合わせの『64大相撲』は6位。

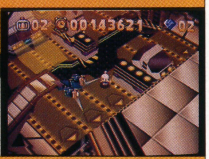
1 ディディーコングレーシング
初登場
●任天堂
●レーシング
●6,800円

2 ファミスタ64
初登場
●ナムコ
●野球
●6,800円

3 ぷよぷよSUN64
前3位
●コンパイル
●アクションパズル
●6,800円



4 爆ボンバーマン
前1位
●ハドソン
●アクション
●6,980円



5 実況ワールドサッカー3
前2位
●コナミ
●サッカー
●7,500円

6 64大相撲
初登場
●ボトムアップ
●相撲
●7,980円

7 がんばれゴエモン〜ネオ桃山幕府のおどり
前5位
●コナミ
●アクション
●8,900円

8 Jリーグイレブンビート1997
前4位
●ハドソン
●サッカー
●6,980円

9 スターフォックス64
前9位
●任天堂
●3Dシューティング
●8,700円

10 実況パワフルプロ野球4
↑再登場
●コナミ
●野球
●8,900円

出展作品多数

スペースワールドに展示されたN64周辺機器を紹介

昨年11月21日から3日間にわたって開催された「NINTENDOスペースワールド'97」。ニンテンドウ64やゲームボーイの新作タイトルや，新しい周辺機器などが多数発表されたのだ。とくにN64の周辺機器群は，これまでにないゲームの遊びかたを提案してくれる，画期的なものばかり。そこで，当日明らかになった周辺機器と，それを利用するゲームソフトをあわせて紹介していこう。（白川大輔）

64GBパック

ゲームボーイのカートリッジとN64ソフトをつなげる機能を持っているのが「64GBパック」だ。対応ソフトとしては，64DD専用の『ポケモンスタジアム』が予定されている。

具体的な使いかたは簡単で，GB版『ポケモン』のカートリッジを64GBパックに挿入し，それをコントローラにセットすればOK。これで，GB版で育てたポケモンを64DDに移し，スタジアムで闘わせることができるわけだ。

発売は6月の予定。『ポケモン』ファンには非常に楽しみな作品になりそうだ。

▲これが64GBパック。コントローラに接続してデータ移動を行なう

▲◀ポケモンたちは3Dポリゴンで表示されるぞ

音声認識システム（仮）

『ポケモン』のなかで，もっとも人気があるキャラクター・ピカチュウとコミュニケーションが楽しめる。それが秋頃発売予定の『ピカチュウげんきでちゅう』だ。

本作のもっとも大きな特徴は，「音声認識システム」（仮）の採用だろう。これは従来のコミュニケーション・ソフトのようなコマンド入力形式でなく，プレイヤー自身がマイクに向かってしゃべり，それにピカチュウが応えるというもの。話しかけて遊ぶという画期的なシステムなのだ。

◀発音を認識する性能はかなり高い。発売はソフトと同じ秋頃の予定

▲◀ほめると照れて，バカにすると怒るピカチュウ。機嫌をとりながら仲良くなろう

キャプチャーカセット（仮）NINTENDO64マウス

「NINTENDO64マウス」と「キャプチャーカセット」（仮）は，64DDで発売されるグラフィック加工ソフト「マリオアーティスト」シリーズ向けの周辺機器だ。キャプチャーカセットを使えば，テレビやビデオなどの映像を取り込んで加工することができる。N64マウスは操作用の機材だ。なお「マリオアーティスト」の第1弾としては『タレントメーカー』『ピクチャーメーカー』『ポリゴンメーカー』（すべて仮称）が7月に発売される予定になっている。

◀キャプチャーカセットを使って，ビデオ出力映像を『ピクチャーメーカー』などに取り込み，その画像を加工できるわけだ

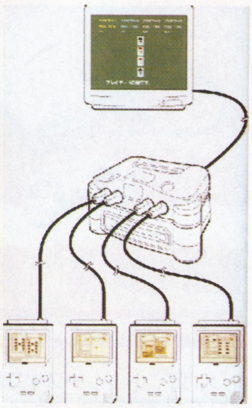
▲「マリオアーティスト」シリーズに対応しているNINTENDO64マウス。ゲームへの対応予定もある

◀『ポリゴンメーカー』ではモデルを作成できる。『ピクチャーメーカー』で描いた絵を貼りつけることもできるぞ

64GBケーブル

「64GBケーブル」は，専用のゲームボーイ・ソフトに接続したケーブルをニンテンドウ64に直結するインターフェイスだ。これを使うと，N64とGBのあいだでデータが転送できるだけでなく，GBがN64の「モニターつきコントローラ」となる。つまり，テレビ・モニター以外に，自分にしか見えない小さなモニター（GBの液晶画面）が用意されるということだ。

スペースワールドとは別会場で開かれた発表会では，参考出展として7ならべのゲームがあった。テレビ・モニターに場を，液晶画面に手札を表示し，実際の7ならべと同じ環境を作ったわけだ。対応ソフトとして『ダービースタリオン』（仮）と『DT』（仮）という作品の制作がはじまっているそうなので，期待して続報を待とう。



▲▶右は接続時のイメージ絵。上は参考出展されていた7ならべ。手元のGBの画面に手札が表示されるのだ

出展ソフト

以上の周辺機器に加え，今後発売が予定されている新作ソフトも数多く姿を見せていたスペースワールド。とくに期待できる作品をいくつか紹介していこう。

まずは『ゼルダの伝説～時のオカリナ』。アクションRPGとして名高い『ゼルダ』シリーズの最新作だ。今回は主人公のリンクや敵キャラクターはもちろん，地形にいたるまで，すべてポリゴンで描かれている。ウリのひとつであるアクション・シーンも，より多彩なものになっているぞ。

レースゲームの名作『F-ZERO』の続編である『F-ZERO X』も期待できそう。サーキットには前作以上に凝った仕掛けが用意されているようだ。また，最大で4人までの同時プレイが可能なのもうれしいところ。

『スーパーマリオRPG2』（仮）はビデオ出展のみ。ポリゴンを使用した3D視点のゲームが多いなか，あえて2Dとしておもしろさを追求している期待作だ。

6月発売予定の64DDをはじめとした周辺機器しかり，今年のN64は話題性がたっぷりだ。

▶ボタンをフルに使った多彩なアクションが楽しめる『ゼルダの伝説』

▼昨年末に発売済みの『ヨッシーストーリー』。ほのぼのとした雰囲気がウリ

▲スピーディなレースが楽しめる『F-ZERO X』

▼独特の世界観で展開する『マザー3～奇怪生物の森』。発売は64DDと同時期？

▲ビデオ展示のみだった，都市育成SLG『シムシティー64』。スーファミ版から大幅にパワーアップ

デジカメ編集

デジタルカメラの画像を取りこめる「ふぉとぴー」

デジタルカメラで撮影した画像を加工するためのカートリッジ・ソフト「ふぉとぴー」が発表された。任天堂，富士写真フィルム，東京エレクトロンの3社共同開発で，今年10月に発売される予定だ。

ふぉとぴーは，撮影画像を記録するスマートメディア用のスロットを2個持っており，撮影画像を見たり，別売りされる予定のツールソフトを使って画像の加工や合成ができる。加工データをスマートディスクに入れ，デジタル画像出力をしてくれるF-DIサービスショップに持っていけばプリント・アウトも可能だし，64DDを使えば電子アルバムも作れる。手軽にデジタル画像処理ができるわけだ。

◀これが，ふぉとぴーのイメージ写真だ

今月の新作

今月の3作はそろってスポーツ・ゲームなので，他ジャンルに興味があるユーザーには，ちょっとさびしい月になるかも。ただ，選手の動きに徹底的にこだわった『闘魂炎導』，N64の定番野球ゲームとなりつつある『プロ野球キング2』，スポーツものには定評のあるコナミの『NBA』と，どのソフトも完成度は高い。これを機会に，いままで遊んでいなかったジャンルに手を出してみるのもいいかも。

新日本プロレス闘魂炎導 ～Brave Spirits

1/4
■ハドソン ■プロレス
■6,980円 ■96メガ・カートリッジ
■コントローラパック18ページ使用

新日本プロレスの選手たちが実名で登場するプロレス・ゲーム。各選手の得意技はもちろん，アピールなどのこまかい部分も再現している。3Dスティックを使用した絶妙の操作感が特徴。

NBA IN THE ZONE'98

1/29
■コナミ ■バスケットボール
■6,800円 ■96メガ・カートリッジ
■コントローラパック123ページ使用

NBA所属の29チームが登場するバスケットボール。リアルタイムでプレイデータが表示されていくので，戦略性の高い試合が楽しめる。プレイヤーエディットでは，好みの選手の作成が可能。

超空間ナイター プロ野球キング2

1月
■イマジニア ■野球
■6,980円（予価） ■96メガ・カートリッジ
■コントローラパック対応

3Dポリゴンを使用した同名野球ゲームの第2弾。オープン戦モード，育成モード，アタックモードなど，合計9種類のゲームモードを搭載している。最大で4人まで同時プレイが可能。

セガサターン

SEGASATURN

HOT 10
今月の売れ筋ソフト

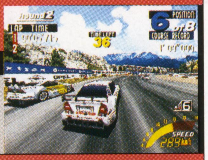
「メガテン」シリーズ中で最高の作品との評価もある『デビルサマナー ソウルハッカーズ』が1位に。4メガ拡張RAM専用でデータロードが快適な『X-MEN VS.ストリートファイター』も3位と好調だ。

1 デビルサマナー ソウルハッカーズ
初登場
●アトラス
●RPG
●6,800円

2 Jリーグプロサッカークラブをつくろう！2
初登場
●セガ
●サッカーSLG
●5,800円

3 X-MEN VS.ストリートファイター
初登場
●カプコン
●対戦格闘
●7,800円

4 セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ
初登場
●セガ
●レーシング
●5,800円



5 ファルコムクラシックス
初登場
●日本ビクター
●オムニバス
●5,800円／6,800円(初回限定版)

6 初登場 サクラ大戦 蒸気ラジヲショウ
●セガ
●エンターテインメント
●4,800円

7 前2位 全日本プロレス～フィーチャリング・バーチャ
●セガ
●プロレス
●5,800円

8 初登場 ブルーブレイカー～剣よりも微笑みを
●ヒューマン
●RPG
●6,200円

9 初登場 魔法学園ルナ
●角川書店／ESP
●RPG
●6,800円

10 初登場 貞本義行イラストレーションズ
●ガイナックス
●画集
●4,800円

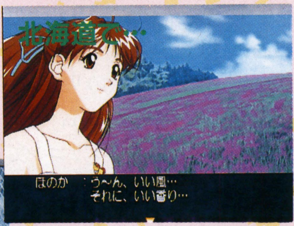
会いたい… 発売前から人気沸騰！『センチ』がいよいよ登場

かつて転校をくり返していた主人公が，そのころに出会った少女たちと再会するために日本各地を訪れる。『センチメンタルグラフティ』は，そんな遠距離恋愛をモチーフにした恋愛シミュレーション・ゲームだ。

本作のテーマはずばり“せつなさ”。基本的には，彼女たちに会いに行ってふたりの仲を進展させるということをくり返すことになるのだが，ここで問題となるのが時間とお金。アルバイトをすればお金が手に入るが，そのぶん出かける時間がなくなってしまうし，かといってお金がなければ遠くに住んでいる彼女たちに会いに行けない。このジレンマを解決しつつ，日本全国を飛びまわるのだ。

目的地まで出かけると，女の子とデートするAVGパートになるわけだが，住んでいる地方がバラバラというだけあって，どの子も個性的。スポーツに打ち込む活発な子，病弱で引っ込み思案な子など，12人の女の子のタイプはさまざまだ。最終的には，本命の女の子以外とは別れないといけない。“せつなさ”たっぷりの恋愛を体験してみよう。　（渡辺和歳）

センチメンタルグラフティ
■NECインターチャネル　■AVG+SLG
■7,500円　■1月22日発売予定



▼お金を貯めて時間を作り，想いのあの娘に会いに行くのだ

▲▶デート・スポットも地方色豊か。実在の場所ばかりなので，実生活でも役に立つ？

©NECインターチャネル／マーカス／サイベル／コミックス，イラスト／甲斐智久

世界初 サターンでネットワークRPGが楽しめるぞ！

家庭用ゲーム機としては世界初となる，ネットワーク型RPG『ドラゴンズドリーム』のサービスが開始されたぞ。これは，通信技術に関して定評のある富士通と，ゲームのノウハウが豊富なセガの共同開発で誕生したものなのだ。

ゲーム内容はオーソドックスなRPG。ほかのプレイヤーが操作しているキャラクターとパーティを組んで冒険するという，いままでのRPGとはまったくちがったおもしろさが味わえる。ダンジョン探索以外にも会話や情報交換，対戦なども用意されており，バラエティに富んだプレイが楽しめるようになっているのだ。

このサービスに接続するためのソフトは，12月中旬から3月末日までに「セガサターンモデム」を購入するか，同期間中にセガのホームページ「SSネットコーナー」かニフティサーブの「富士通ビジュアル通信サポートコーナー」に申し込めば，毎月3,000名に無料で郵送される。概要は下記のとおりだ。通信を利用するだけあって，少々値段が張るかもしれないが，それだけの価値は十分ある。すでにモデムを持っているユーザーなら，準備はわりと簡単なので，1度試してみてはどうだろうか。

▶こんなカンジでほかのプレイヤーと会話できるぞ

◀オーソドックスなRPGが多人数で楽しめるのだ

サービス概要

必要環境：セガサターンモデム&セガサターンキーボード必須
サービス時間帯：AM12:00～翌AM8:00（年中無休）
料金：（通信料）10円／分，（データ管理料）500円／月，
（ニフティ使用料）200円／月，アクセスポイントまでの電話通話料

あれから4年 『シャイニング・フォース』第3弾は全3部構成！

シャイニング・フォースIII シナリオ1 王都の巨神
■セガ ■SLG+RPG
■4,800円 ■発売中

メガドライブで人気を博したシミュレーションRPG『シャイニング・フォース』の最新作が発売された。対応機種がサターンになったことで，数々の新要素が付加されているぞ。

とくに目を引くのが，これまでの画面構成を踏襲しつつ，美しく強化されたグラフィックだ。スクロールや視点切り替え時にストレスを感じさせないスピードを実現しているのも特徴。戦闘シーンも，前作までのスタイルはそのままに，ポリゴン使用によって演出面がパワーアップしているぞ。

共和国の独立をめざし，将軍の息子であるシンビオスが仲間と力をあわせて帝国軍との戦闘を戦い抜いていく……というのがメイン・ストーリーだが，今回はシリーズではじめて物語が3部構成になっている。今回の『シナリオ1』で行なった行動が，今春と今夏に発売される『シナリオ2』『3』の展開に影響を与えるという「シンクロニシティ・システム」を採用しているのだ。

まさしく大作と呼ぶにふさわしい『シャイニング・フォースIII』。サターン・ユーザーとしてはぜひとも押さえておきたい1作だ。

3部にわたる壮大なスケールのストーリー

▲▶誰と話し，どこに行くか。こういった主人公の行動によってゲームの展開が微妙に変化する。フィールド画面では視点変更も可能だ

臨場感あふれるバトルシーン!!

大迫力のポリゴン・バトル！

すべてのグラフィックにポリゴンが採用されたことにより，戦闘シーンの迫力が格段に向上している。もちろん，操作性の良いコマンド・アイコンや戦略性の高さはそのままだ。

街中で

▲戦闘はいつどこで起こるかわからない。こんな街中でだって……

フィールドで

▲おなじみ，フィールドでの戦闘画面。操作感はシリーズ共通のもの

▲ポリゴンのおかげで魔法などのエフェクトもこんなにハデに！

今月の新作

今月は本数が少なめだが，話題作に富んだ強力ラインナップになっている。AVGファンにオススメなのが『街』。新システムを多数採用しており，サウンドノベルの新しい姿を見せてくれるぞ。本編発売前から人気が爆発している『センチメンタルグラフティ』も今月ついに登場。この2作はヒットまちがいなしだろう。ほかにも『AZEL』『ソロ・クライシス』など，秀作がそろっているぞ。

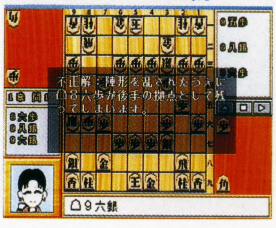
SANKYO FEVER 実機シミュレーションS Vol.2

1/15
■ティー・イー・エヌ研究所 ■パチンコ
■5,800円 ■CD-ROM
■バックアップRAM18ブロック使用

「CRフィーバーピストル大名」など，実在のパチンコ台3機種をリアルに再現したソフト。パチンコをつうじて女の子との仲が進展していくストーリー・モードも収録している。18歳以上推奨。

マリオ武者野の超将棋塾

1/15
■キングレコード ■将棋
■7,800円 ■CD-ROM
■バックアップRAM対応



［プレイステーションから移植］武者野勝巳六段の監修による将棋学習ソフト。200問以上の次の一手や実力分析判断といったモードで，棋力上昇をはかる。初段，二段の正式免状が取得可能。

金田一少年の事件簿 ～星見島 悲しみの復讐鬼

1/15
■ハドソン ■AVG
■5,800円 ■CD-ROM
■バックアップRAM12ブロック使用

プレイヤーは犯人となり，金田一少年をあざむいて完全犯罪を成し遂げることが目的。主人公の異なるふたつのシナリオが用意されている。エンディングが50以上もあるマルチ・システムを採用。

卒業アルバム

1/15
■小学館プロダクション ■エンターテインメント
■3,800円 ■CD-ROM
■バックアップ機能なし

『卒業』シリーズの構想10周年を記念したファン・ディスク。シリーズ登場キャラ17人の原画やセル画が楽しめる。ほか，声優へのインタビューや『卒業III』のオープニング・ムービーなどを収録。

ザ・スターボウリングvol.2

1/15
■ユーメディア ■ボウリング
■6,800円 ■CD-ROM
■バックアップRAM6ブロック使用

人気声優とボウリングが楽しめるシリーズ第2弾。ストーリー・モードでは，ボウリングのスコアや声優との会話でシナリオ進行が変わってくる。出演声優のプロフィールを閲覧することも可能。

ソロ・クライシス

1/22
■クインテット ■SLG
■5,800円 ■CD-ROM
■バックアップRAM350ブロック使用

プレイヤーは神となって人間や奇跡をうまく利用し，裏の世界の魔物を倒していくSLG。敵と味方の陣地が裏表で接しており，地面に耳をあてて敵の情報を聞くなどといった戦略が使用できる。

街

1/22
■チュンソフト ■サウンドノベル
■5,800円 ■CD-ROM(2枚組)
■バックアップRAM49ブロック使用

プレイ中に主人公を変更できるザッピング機能が特徴のサウンドノベル。自分の行動が，ほかの物語の展開を変えるマルチフラグメント・システムを採用。渋谷を舞台にした8人の物語が楽しめる。

センチメンタルグラフティ

1/22
■NECインターチャネル ■AVG+SLG
■7,500円 ■CD-ROM(2枚組)
■バックアップRAM19ブロック使用

幼なじみの女の子たちと会うために、主人公が全国各地を旅する恋愛SLG。所持金や時間を考慮しながら、女の子たちとデートをかさねていく。ヒロインには個性的な12人が登場。

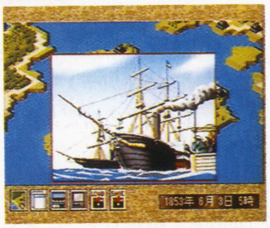
大航海時代外伝

1/29
■光栄 ■SLG+RPG
■6,800円 ■CD-ROM
■バックアップRAM349ブロック使用

［プレイステーションから移植］16世紀のヨーロッパから、新大陸や財宝を求めて航海に出発するSLG。ストーリーは前作の5倍以上で、目的にこだわらずにプレイできる自由度の高さが特徴。

坂本竜馬・維新開国

1/29
■キッド ■SLG
■4,800円 ■CD-ROM
■パワーメモリー1080ブロック使用



［パソコンから移植］思想の統一や政権の奪取など、プレイヤー独自の方法で明治維新を成し遂げるSLG。政策や政治体制を考慮し、幕末動乱期の収束をめざす。史実にもとづいたイベントも用意。

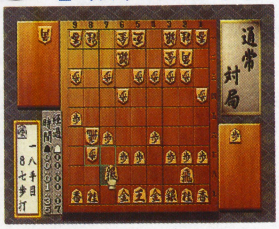
ガンブレイズS

1/29
■キッド ■RPG
■6,800円 ■CD-ROM
■バックアップRAM55ブロック使用

［パソコンから移植］謎の物質エーテルと少女ジュエルを守るため、私立探偵マークが秘密結社と戦っていくRPG。グラフィックはサターン用として新たに描き起こされている。18歳以上推奨。

本格将棋指南 若松将棋塾

1/29
■シムス ■将棋
■6,800円 ■CD-ROM
■バックアップRAM78ブロック使用



多数の有名棋士を育てた若松政和が監修する将棋ゲーム。通常のCPU戦以外に、3人指し、目隠し指しといった変わり将棋も楽しめる。棋力に応じた学習ができる将棋塾モードも収録。

UNO DX

1/29
■メディアクエスト ■カードゲーム
■4,800円(予価) ■CD-ROM
■バックアップRAM3ブロック使用

カードゲームの定番「UNO」がサターンに登場。ビジュアル要素の付加が特徴で、11人のキャラと対戦できる。フォローや協力ができる「パートナーUNO」やストーリー・モードなどを用意。

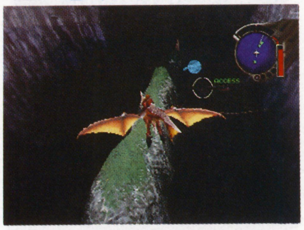
魔法少女プリティサミー ～ハートのきもち

1/29
■NECインターチャネル ■デジタルコミック
■6,800円 ■CD-ROM
■バックアップRAM20ブロック使用

アニメ「魔法少女プリティサミー」のデジタルコミック第2弾。前作に比べて分岐やテキストが大幅に増えている。新作アニメーションで構成されたミュージック・クリップも収録。

AZEL～パンツァードラグーンRPG

1/29
■セガ ■RPG
■6,800円 ■CD-ROM(4枚組)
■バックアップRAM21ブロック使用



『パンツァードラグーン』がRPGに。傭兵仲間を殺された少年エッジが、仇を探してドラゴンとともに旅立つ。ロックオン・システムによる会話・調査や3Dシューティング風の戦闘画面を採用。

NOON（ヌーン）

1/29
■マイクロキャビン ■アクション
■4,800円 ■CD-ROM
■バックアップ機能なし

フィールド上の「NOON」と呼ばれる物体を3つ以上つなげて消していく、パズル性の高い対戦型アクション。必殺技やアイテムなど、直接相手のジャマができるシステムを採用している。

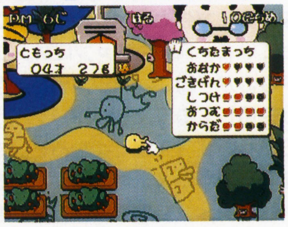
Jリーグ実況炎のストライカー

1/29
■コナミ ■サッカー
■5,800円(予価) ■CD-ROM
■バックアップRAM90ブロック使用

簡単操作で多彩なプレイが可能なサッカー・ゲーム。現役Jリーガーが実名で登場する。エディット機能を搭載しており、選手やチームを独自に作ることができる。4人までの同時プレイも可能。

セガサターンで発見!!たまごっちパーク

1/29
■バンダイ ■SLG
■6,800円(予価) ■CD-ROM
■たまごっちメモリー(同梱)使用



「原種」「新種」「てんしっち」のすべてのたまごっちが登場する育成ゲーム。しだいに広がっていく育成フィールドや、たまごっちの能力値を上げるミニゲームの増強など、オリジナル要素を満載。

フォトジェニック

1/29
■サンソフト ■SLG
■6,800円(限定版あり) ■CD-ROM
■バックアップRAM161ブロック使用

［パソコンから移植］写真を撮りながら、被写体の女の子たちとの愛を深めていくSLG。キャラクター・デザインには、すぎやま現象を起用した。ドラマCDとフォト・アルバムのついた限定版も発売。

前号追補タイトル

パッドニフティV1.1&ハビタットII

11/27
■セガ ■通信ソフト
■2,800円 ■CD-ROM
■バックアップ機能なし

通信用ソフト『パッドニフティ』のバージョン・アップ版と、ビジュアル・チャット『ハビタットII』のセット。セガサターン専用のインターネット・ブラウザ『CRIチャンネルWeb』も収録。

前号追補タイトル

ユニバーサルナッツ

12/18
■レイ・アップ ■AVG
■5,800円 ■CD-ROM
■バックアップRAM1ブロック使用

漂流する宇宙船が舞台となる、ミステリー仕立てのAVG。幼なじみのユイとアイが、クルーザーの故障のために乗り移った宇宙船で起こる爆発や殺人事件の謎を解き明かしていく。18歳以上推奨。

前号追補タイトル

Tilk～青い海から来た少女

12/23
■TGL ■SLG+RPG
■6,800円 ■CD-ROM
■バックアップRAM91ブロック使用

［プレイステーションから移植］タル転がしや落とし穴など、独特な戦闘方法が特徴のシミュレーションRPG。無人島に出かけたビリーと仲間たちが、海賊と対立しながら冒険をくり広げていく。

プレイステーション

PLAYSTATION

HOT 10

今月の売れ筋ソフト

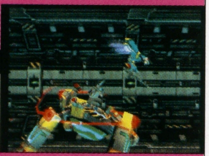
100万本のセールスを達成した『みんなのGOLF』が，ついに悲願のトップの座に着いた。『ギャロップ2』はハナ差で無念の2着。RPGが自作できる『RPGツクール3』は6位と好成績。

1 みんなのGOLF
↑前2位
●ソニー・コンピュータエンタテインメント
●ゴルフ
●4,800円

2 ギャロップレーサー2
初登場
●テクモ
●競馬
●5,800円

3 子育てクイズ マイエンジェル
初登場
●ナムコ
●クイズ
●5,800円

4 アインハンダー
初登場
●スクウェア
●シューティング
●5,800円



5 アイルトン・セナ カートデュエル2
初登場
●ギャップス
●レーシング
●5,800円

6 初登場 RPGツクール3
●アスキー
●ツール
●5,800円

7 初登場 ミニ四駆 爆走兄弟レッツ&ゴー!! WGP ハイパーヒート
●ジャレコ
●SLG
●5,800円

8 初登場 ぷよぷよSUN決定盤
●コンパイル
●アクションパズル
●4,800円

9 前8位 モンスターファーム
●テクモ
●SLG
●5,800円

10 初登場 グランストリーム伝紀
●ソニー・コンピュータエンタテインメント
●ARPG
●5,800円

恋愛＋戦闘

名誉と女の子，どっちに生きるのが幸せ!?

恋愛SLGに戦略SLGの要素を組み入れたコナミ＋レッドカンパニー共同制作の『みつめてナイト』。その独創的なシステム部分について紹介していこう。

通常は，コマンドを実行して経験値を稼ぎ，レベルアップするRPG的な進行になる。ここで女の子と仲良くなって，デートを楽しむなんてことができるわけだ。ただし，主人公は傭兵なので，戦争のときには戦地におもむくことになる。戦闘シーンでは，部隊に指示を与えて敵軍と戦うのだ。一騎打ちの発生など，ドラマチックな演出も用意されているぞ。

3年間で，最高の名誉たる聖騎士の称号を得るか，それとも恋愛の成就を選ぶのか。すべてはプレイヤーしだいなのだ。（曳地哲司）

みつめてナイト
■コナミ ■SLG
■価格未定 ■春頃発売予定

恋に戦に大忙し！

スー・グラフトン
◀結婚を夢みるパン屋の娘。男性の好みがうるさいのが玉にキズ

リンダ・ザクロイド
◀財閥の令嬢で頭脳明晰，スポーツ万能……でも高飛車

ジーン・ペトロモーラ
◀自分をオレと呼ぶなど男勝りではあるが，優しい心の持ち主

◀▼女の子との楽しいデートもあれば，敵国とのはげしい戦争もある。恋と仕事の両立は大変!?

©1998 KONAMI ©1997 RED

クソゲー!?

電気グルーヴが贈るバラエティ・ソフトの決定版！

電気グルーヴがプロデュースする『グルーヴ地獄V』は，「つまらない」「くだらない」といった，俗に言う“クソゲー”と紙一重のおもしろさを狙って制作されたバラエティ・ソフトだ。

ゲームの流れとしては，「バイト地獄」にある7種類のミニゲームに挑戦してお金を稼ぎ，「ガチャガチャ」で音の入ったカプセルやお宝を購入する。そして「ジタク」にあるシーケンサーで，入手した音を使って演奏を行なうのだ。音のリミックスがDJ感覚で楽しめるのも特徴のひとつだぞ。

電気グルーヴのテイストがたっぷり入った“クソゲー”ソフト。電気ファンならずとも，1度は見てほしいタイトルだ。

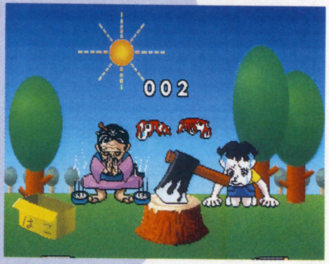
グルーヴ地獄V
■キューン・ソニーレコード ■バラエティ
■4,800円 ■発売中

ミニゲームがてんこ盛り！

◀◀ノリは妙でも，音楽部分は気合い入ってます

あの電気グルーヴがクソゲーを制作!?

◀いまや日本を代表するテクノ・ミュージシャンとなった「電グル」。ゲーム制作には全面的に参加した



▲「バイト地獄」のひとつ“薪割り”では，薪以外のものを切ってしまうと……

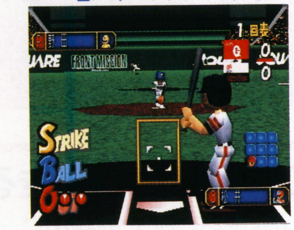
今月の新作

先月の猛ラッシュの反動か，合計29本と新作のタイトル数が少ない今月。しかし，ユーザーが待ちに待った『バイオハザード2』のリリースなど，目玉作品が登場するのは心強いかぎりだ。主人公・レイラのアクションにも磨きがかかった『トゥームレイダー2』もオススメ。マニア御用達，過去の名作10本を集めた『コナミアンティークス～MSXコレクションVol.2』も要チェックだ。

コンビニ販売専用

スーパーライブスタジアム

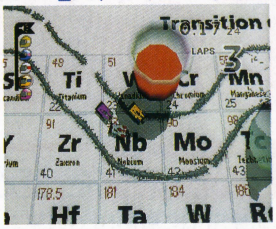
1/1
■アクエス ■野球
■5,800円 ■CD-ROM
■メモリーカード1～7ブロック使用



'97年度のペナントレースをもとにした最新データを採用し，12球団の選手をリアルに再現した野球ゲーム。ホームランや三振などの見せ場では，映像や音声を使ったハデな演出が展開される。

マイクロマシーンズ

1/1
■ナムコ ■レーシング
■5,800円 ■CD-ROM
■メモリーカード1～8ブロック使用



［海外から移植］キュートなミニカーを使って競うレーシング。登場コースには，学校や家の中などをモチーフにした全48種類を用意。マルチタップの使用によって8人までの同時プレイができる。

サテライTV

1/8
■日本一ソフトウェア ■SLG
■5,800円 ■CD-ROM
■メモリーカード10ブロック使用

デジタル多チャンネル放送のテレビ局経営をテーマにしたSLG。300人の個性豊かな番組ディレクターを適材適所に配置して質の高い番組を制作し，加入者を増やしていく。

グルーヴ地獄V

1/8
■キューン・ソニーレコード ■バラエティ
■4,800円 ■CD-ROM
■メモリーカード1ブロック使用

電気グルーヴがプロデュースするバラエティ・ゲーム。ミニゲームで稼いだお金でガチャガチャをし，手に入った「音」のカプセルを使ってDJ風の音楽演奏を楽しむ。ミニゲームは全7種類。

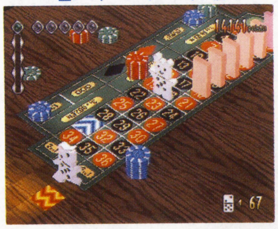
V-RALLY'97 チャンピオンシップ・エディション

1/8
■Spike ■レーシング
■5,800円 ■CD-ROM
■メモリーカード2ブロック使用

［海外から移植］海外で高セールスを記録したWRC公認のラリー・レーシング。日本版オリジナルのトヨタ・カローラを含む全11車種が選択でき，ギアやサスペンションなどのセッティングも可能。

ドミノ君をとめないで。

1/8
■アートディンク ■アクション
■5,800円 ■CD-ROM
■メモリーカード1ブロック使用



コース上を周回しているドミノ君に，配置してあるドミノを倒させてコース内のスイッチを発動するアクション・ゲーム。スイッチで発動した仕掛けを使って，連鎖を組むこともできる。

OPTIONチューニングカーバトル

1/15
■エム・ティー・オー ■レーシング
■5,800円 ■CD-ROM
■メモリーカード2ブロック使用

カー専門誌「OPTION」の全面協力により，現実に近いチューニング要素を再現したレーシング・ゲーム。パーツの組み合わせによって，車の挙動やエンジン音，外観などが変化する。

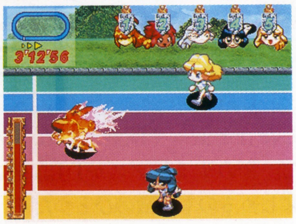
メタルフィスト

1/15
■エレクトロニック・アーツ・ビクター
■格闘アクション ■5,800円 ■CD-ROM
■メモリーカード1ブロック使用

［海外から移植］フル・ポリゴンで構成された3D格闘アクション。完全な立体空間を構築しており，ステージ内を自由に移動できる。使用キャラは格闘スタイルの異なる4人のなかから選択。

バトルアスリーテス大運動会 オルタネイティブ

1/15
■インクリメントP ■SLG
■5,800円(予価) ■CD-ROM
■メモリーカード3ブロック使用



セガサターンで発売されていた，美少女スポーツ選手育成SLGに，新イベントやムービーを追加したリニューアル版。キャラクターの声には夏樹リオ，久川綾，折笠 愛らの声優を起用している。

ロストチルドレン

1/15
■ゲームバンク ■AVG
■5,800円(予価) ■CD-ROM
■メモリーカード15ブロック使用

日本でも公開された同名フランス映画を題材にしたアクションAVG。マッド・サイエンティストにさらわれた子どもを解放するため，主人公の少女が冒険をくり広げる。開発はシグノシスが担当。

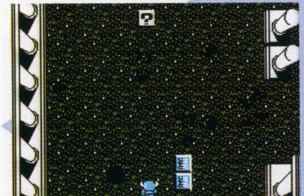
The Legend Of HeroesIII 白き魔女～もうひとつの英雄たちの物語

1/15
■G.M.F ■RPG
■5,800円(予価) ■CD-ROM
■メモリーカード1ブロック使用

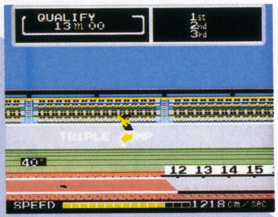
［パソコンから移植］日本ファルコムの名作RPGを移植。巡礼の旅をつづける主人公の少年と少女が，「白き魔女の伝説」に記された事件に巻き込まれる。音楽，グラフィックが強化された。

コナミアンティークス ～MSXコレクションVol.2

1/22
■コナミ ■オムニバス
■4,800円(予価) ■CD-ROM
■バックアップ機能なし



［パソコンから移植］同社のMSX用ソフトを収録したシリーズ第2弾。『魔城伝説』『イーガー皇帝の逆襲』『ツインビー』『グラディウス2』など，当時の人気作品10タイトルが収録されている。



▶今回も10作品をパッケージ。『Vol.1』同様，移植度の高さは保証つき

◀当時のユーザーの度肝を抜いたコナミ独自のSCC音源の音さえも完全再現！

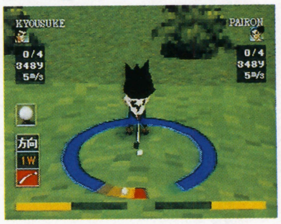
信長の野望・全国版

1/22
■光栄 ■SLG
■5,800円 ■CD-ROM
■メモリーカード1ブロック使用

［パソコンから移植］同社の看板SLG『信長の野望』シリーズの2作目を移植。シンプルなシステムはそのままに，グラフィックの改善やCGムービーが追加された。菅野よう子によるBGMも収録。

ザ・マッチゴルフ

1/22
■ズーメックス ■ゴルフ
■5,800円 ■CD-ROM
■メモリーカード1ブロック使用



対戦に重点を置いたゴルフゲーム。精神状態を表わすメンタルゲージを採用しており，好調・不調がショットに影響するのが特徴。ナイスショットをすると相手ゲージにダメージを与えられる。

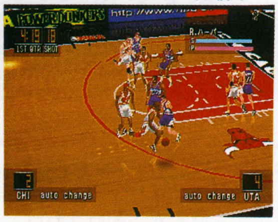
トゥームレイダー2

1/22
■ビクターソフト ■AVG
■5,800円 ■CD-ROM
■メモリーカード1ブロック使用

冒険家の主人公を操作して，遺跡内部に隠されている秘宝を探索するアクションAVGの続編。照明や銃の閃光をリアルに表現する新機能に加え，壁をよじ登るなどのアクションが追加された。

NBAパワーダンカーズ3

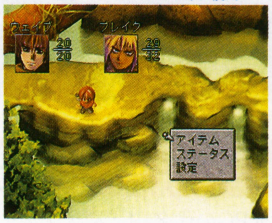
1/29
■コナミ ■バスケットボール
■5,800円（予価） ■CD-ROM
■メモリーカード5ブロック使用



選手の動きに定評がある人気シリーズ第3弾。操作性の改良によって，従来以上にリアルな試合展開が可能となったほか，監督として選手に指示を出すコーチモードが搭載された。

スペクトラルタワーII

1/29
■アイディア・ファクトリー ■RPG
■5,800円 ■CD-ROM
■メモリーカード1ブロック使用



1万階の塔を制覇するRPGに続編が登場。数字入力による職業選択が，ゲーム途中でも自由に変更できるようになったほか，プレイごとに仲間やシナリオが変わるフリーキャスト方式を採用している。

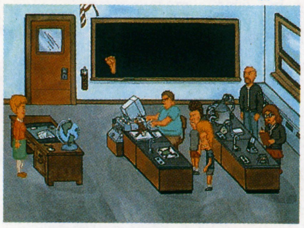
村田　基のバッシングビート

1/29
■イースリースタッフ ■フィッシング
■5,800円 ■CD-ROM
■メモリーカード1ブロック使用

バス釣り名人，村田　基が企画・監修を行なった本格的フィッシング・ゲーム。釣具メーカーの協力により実在タックルが登場する。アナログコントローラを使えば，食いつき時の反応も再現される。

ビーバス&バットヘッド ～ヴァーチャル・アホ症候群

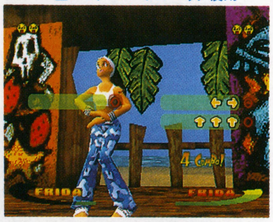
1/29
■ビー・ファクトリー ■AVG
■5,800円 ■CD-ROM
■メモリーカード4～10ブロック使用



MTVの人気キャラクター「ビーバス&バットヘッド」を主役にしたAVG。あこがれのギャングに仲間入りするため，さまざまな難関を乗り越えていく2人の姿を，ギャグ満載のストーリーで描く。

バスト ア ムーブ ～ダンス&リズムアクション

1/29
■エニックス ■アクション
■5,800円 ■CD-ROM
■メモリーカード1ブロック使用



個性的なキャラクターたちのダンスを楽しむリズム・アクション。表示される指示どおりにボタン入力してキャラクターを踊らせる。ノリノリゲージがタマると，さらにハデなダンスが可能。

スノーブレイク

1/29
■アトラス ■スキー
■5,800円 ■CD-ROM
■メモリーカード1ブロック使用

冬季の人気スポーツ，スキーとスノーボードをテーマにしたアクション。一定の条件を満たすことで発動するスペシャルジャンプ中には，キャラクターごとにちがったエア・トリックスが披露される。

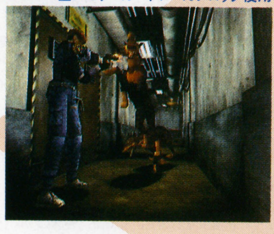
BUCKLE UP!

1/29
■シャングリ・ラ ■レーシング
■6,600円 ■CD-ROM
■メモリーカード1ブロック使用

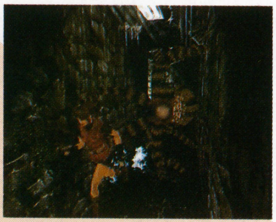
ひょんなことから警察に追われる身となった農夫が，追手や障害をかわして自宅をめざすコミカル・タッチのレーシング。途中で見つけた車に乗り換えたり，アイテムで妨害をかわすなどの要素も。

バイオ ハザード2

1/29
■カプコン ■AVG
■6,800円 ■CD-ROM（2枚組）
■メモリーカード1～15ブロック使用



多くのファンを魅了したサバイバルホラーの続編が登場。男女ふたりの主人公のうち，片方のゲーム結果がもう一方に影響するなど，ザッピング・システムの強化がはかられている。

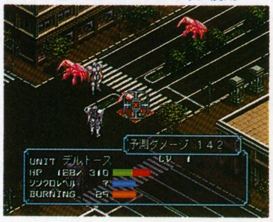


▶今回の舞台は警察所内。より凶悪なゾンビがつぎつぎに襲いかかる！

◀シナリオはもちろん，グラフィックも前作をしのぐクオリティを実現

バックガイナー～よみがえる勇者たち 覚醒編「ガイナー転生」

1/29
■ビング ■SLG
■5,800円 ■CD-ROM（2枚組）
■メモリーカード1ブロック使用



美しいアニメーション・ムービーとアドベンチャーの要素を取り入れた戦術級SLG。特殊な潜在能力を持つ主人公が，ある事件をきっかけに特殊警察機動隊員として成長していく姿を描く。

コンビニ販売専用

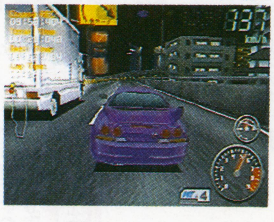
NOON（ヌーン）

1/29
■マイクロキャビン ■アクション
■4,800円 ■CD-ROM
■バックアップ機能なし

NOONと呼ばれる4色の宝石を，同色で3つ以上並べて消していくパズル性の高いアクション。消した数に応じて現れるオジャマNOONで相手ゾーンを埋め，10カウントが過ぎれば勝利となる。

大阪（ナニワ）湾岸バトル

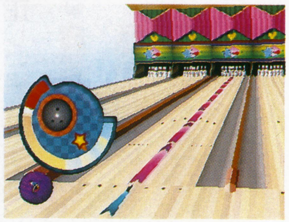
1/下
■エム・ティー・オー／メディアクエスト
■レーシング ■5,800円 ■CD-ROM
■メモリーカード1～15ブロック使用



大阪の公道を再現したコースでライバルたちと競いあうレーシング。使用できる車は実在する14車種で，チューニングやカラーリングを変更したり，プレートナンバーの入力が可能になっている。

ザ・スターボウリングDX

1/15
■ユーメディア ■ボウリング
■6,800円 ■CD-ROM（4枚組）
■メモリーカード6ブロック使用



［セガサターンから移植］同名シリーズの『Vol.1』『Vol.2』をカップリング移植。横山智佐，白鳥由里らの人気声優10名からパートナーを選んでボウリングを楽しむ。ミニゲームも収録。

リアルロボッツファイナルアタック

1/8
■バンプレスト ■3Dシューティング
■6,800円 ■CD-ROM
■バックアップ機能なし

ガンダムやダンバインなどの人気ロボットが登場する3Dシューティング。ジャンプやダッシュなどの基本動作や武器を使った近距離・遠距離攻撃，各ロボット固有の必殺技を駆使して戦う。

X・RACING

1月
■日本物産 ■レーシング
■5,800円 ■CD-ROM
■メモリーカード1ブロック使用

スポーツ・カー，バイク，ダンプカーなどの個性的なマシンに乗り，世界中を舞台にしたコースでレースをする。5種類の視点切り替えやリプレイ，通信対戦といった多彩な機能が搭載されている。

ゲームボーイ

GAME BOY

HOT 5

今月の売れ筋ソフト

上位は依然変化なしだが，新顔の『メダロット』2バージョンの登場で，いまが旬の育成タイプの作品がランキングを独占する結果となった。

順位	前回	タイトル	メーカー	ジャンル	価格
1	前1位	ゲームで発見!!たまごっち2	バンダイ	SLG	4,500円
2	↑前3位	ポケットモンスター・緑	任天堂	RPG	3,900円
3	前2位	ポケットモンスター・赤	任天堂	RPG	3,900円
4	初登場	メダロット(カブトバージョン)	イマジニア	SLG	3,980円
5	初登場	メダロット(クワガタバージョン)	イマジニア	SLG	3,980円

新DQ

『ドラクエ』がゲームボーイに今春登場！

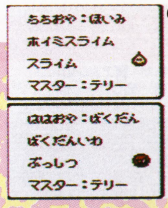
RPGの代名詞『ドラゴンクエスト』の本編から展開された作品がゲームボーイで発売されることになったぞ。タイトルは『ドラゴンクエストモンスターズ』。モンスターを仲間にしながら冒険するというスタイルを採用している。

基本的に，戦闘は仲間モンスターが行なうことになる。もちろんパーティを組んでの冒険が可能だ。また，仲間モンスターのオスとメスを配合して卵を産ませ，ふ化させることもできる。こうして産まれたモンスターは，両親の能力を受け継ぐのだ。たとえば，爆弾岩とホイミスライムを掛け合わせて産まれたおどるほうせきは，本来覚える呪文に加えメガンテとホイミも使える，というわけ。

『ドラクエVI』に登場した，幼少時代のテリーが主人公。モンスターたちの力を借りて，不思議な世界を冒険していこう。（曳地哲司）

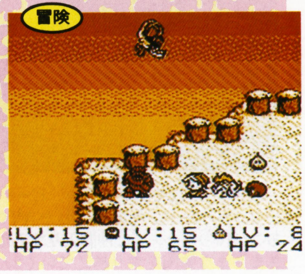
ドラゴンクエストモンスターズ 〜テリーのワンダーランド

■エニックス ■RPG
■4,900円 ■3月発売予定



◀オスとメスを配合して卵を産ませよう

▶卵の誕生と引き替えに両親は野山に帰っていく



▶ある夜タンスに引き込まれたテリーが不思議な世界を旅する

激写!?

ゲームボーイをデジタルカメラにできるぞ

手軽に持ち歩きができるゲームボーイ。その特性を活かした，新しいタイプの周辺機器が発売されることになったぞ。ゲームボーイ本体に接続して，デジタルカメラとして機能させる「ポケットカメラ」と，写した映像をプリントアウトする「ポケットプリンタ」のふたつだ。

ポケットカメラは，カートリッジにレンズがついた形をしていて，ゲームソフトと同じように本体背面に挿入する。これだけで，GBでデジタル撮影ができるようになるのだ。撮影した画像はGB内に取り込まれ，保存される。画像を加工することも可能だ。

ポケットプリンタは通信ケーブル接続コネクタにケーブルをつないで使用。ポケットカメラで撮影したデジタル画像を出力できるのだ。裏がシールになっているプリンタ用紙もあるので，プリクラみたいに使うこともできるぞ。

▶ポケットカメラのレンズの向きは回転させることができる

●ポケットカメラ

発売日：2月21日　価格：5,500円
機能：モノクロ4階調（白を含む），レンズ部分を水平方向に180度回転可能
メモリ：ROM8Mビット，RAM1Mビット
本体色：赤，黄，緑，クリアパープル
ソフトウェア：秒間7〜8枚の動画表示，30枚程度の画像を保存可能，ミラー，4分割，拡大，撮影画像へのペイントほか

●ポケットプリンタ

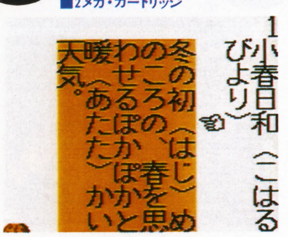
発売日：2月21日　価格：5,800円
機能：モノクロ4階調（白含む）で印刷
印字幅：約26.6mm
印字速度：約1秒／1画面，電池フルで約1,000画面印刷可能（連続使用時）
印字用紙：約100画面印字可能なロール紙（サーマルorシールタイプ・予価500円）
電源：アルカリ単3電池6本
本体色：ライトグレー

今月の新作

先月に比べると少々さびしいが，『ドラクエ』最新作が発表されたし，N64やスーファミとの接続構想も進んでいるし，前途は明るい。さて今月のオススメは，ゲームボーイでは早くもシリーズ第3弾となる『ゲームで発見!!たまごっち オスっちとメスっち』。特殊カートリッジの採用により，電源を切っていても成長したり，プレイヤーの声の呼びかけに反応するなど，新機能が満載なのだ。

学研 四字熟語288

1/30
■イマジニア ■教育
■1,990円／2,980円(スペシャル・エディション)
■2メガ・カートリッジ



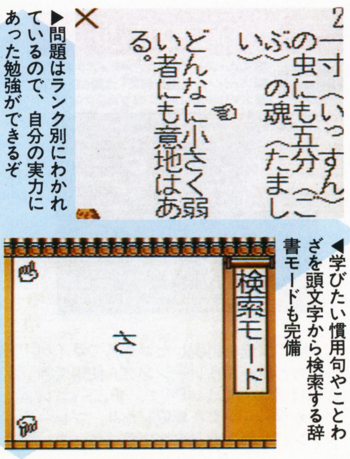
ベストセラー受験参考書「中学入試に出た！要点ランク順四字熟語288」をソフト化。ランク別に収録された四字熟語を，暗記，選択問題，組み合わせ問題などの実践的な方法で学ぶことができる。

学研 慣用句・ことわざ210

1/30
■イマジニア ■教育
■1,990円／2,980円(スペシャル・エディション)
■2メガ・カートリッジ

▶問題はランク別にわかれているので，自分の実力にあった勉強ができるぞ

中学受験勉強で実績がある四谷大塚進学塾の先生が執筆した参考書をもとに開発された学習ソフト。慣用句やことわざ，全210語を収録。自己採点や選択方式の問題などを利用して学ぶことができる。

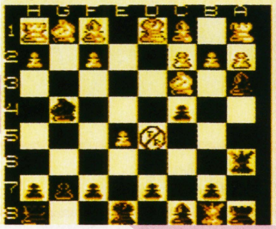


◀学びたい慣用句やことわざを頭文字から検索する辞書モードも完備

スーパーゲームボーイ対応

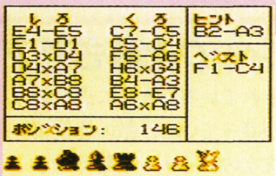
ニューチェスマスター

1／30　■アルトロン　■チェス　■4,500円　■カートリッジ



強力な思考ルーチンを取り入れた本格チェスソフト。ゲームレベルを16段階から選択でき，プレイヤーの実力に合わせた難易度でプレイできる。局面を自由に配置して，詰めの練習も行なえる。

▶移動先の表示や，まちがえた駒のもどし機能など，手助け機能も搭載

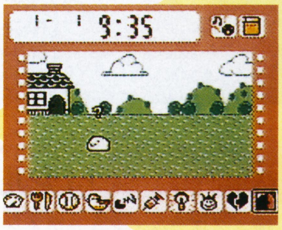


◀CPUの強さを調節して対局するもよし，人間相手に対局するもよし

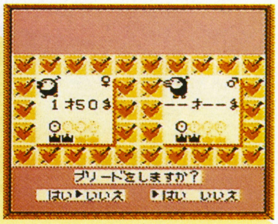
スーパーゲームボーイ対応

ゲームで発見!!たまごっち オスっちとメスっち

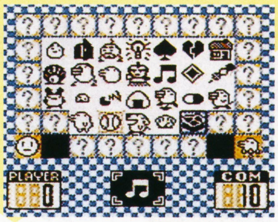
1／15　■バンダイ　■SLG　■4,286円　■4メガ・カートリッジ



『たまごっち』のゲームボーイ版第3弾。オスっちとメスっちをブリードさせて新種を誕生させる新機能をはじめ，時計チップ＆音声チップの搭載で，時間設定や音による呼び出しを実現している。



▶オスっちとメスっちの登場で，新種の種類や成長のバリエーションが増加した



◀通信機能も強化。他人のたまごっちとのブリードや伝言つきの交換が可能に

今月の売れ筋ソフト HOT 5

順位	前回	タイトル	メーカー	ジャンル	価格
1	前1位	スーパーファミコン　ドラゴンクエストIII ～そして伝説へ…	エニックス	RPG	8,700円
2	↑再登場	不思議のダンジョン2～風来のシレン	チュンソフト	RPG	11,800円
3	↑再登場	ドラゴンクエストVI～幻の大地	エニックス	RPG	11,400円
4	↑再登場	ファイナルファンタジーVI	スクウェア	RPG	11,400円
5	前2位	スーパードンキーコング3～謎のクレミス島	任天堂	アクション	6,800円

機能アップ！ スーパーゲームボーイ2発売

スーパーゲームボーイに新機能を搭載した「スーパーゲームボーイ2」が，今月発売される。最大の特徴は，新たに設けられた通信コネクタで，別売りの通信ケーブルを使ってゲームボーイとの通信プレイが可能になったのだ。また，ピクチャーフレームのリニューアルや電源＆通信ランプの装備，さらに色やデザインも一新された。値段も安くなっているぞ。

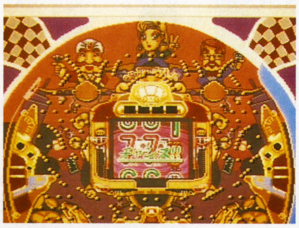
スーパーゲームボーイ2
価格：5,800円（予価）
発売日：1月23日

今月の新作

今月も2タイトルが発売される。そのうちの1本『レッキングクルー'98』は，ファミコンの創生期に発売されたアクション・ゲームを現代風にリニューアルした作品だ。ファミコン版を再現したオリジナルモードも同時収録しているので，オールド・ファンは要チェック。もう1本は，実在のパチンコ台を忠実に再現した人気シリーズの最新作。実際の攻略に活用できる，通好みの作品だ。

HEIWA Parlor！Mini8 ～パチンコ実機シミュレーションゲーム

1／30　■日本テレネット　■パチンコ　■5,200円　■8メガ・カートリッジ

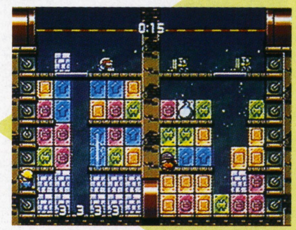


実在のパチンコ台をリアルにシミュレートした『Parlor！Mini』シリーズ最新作。大手パチンコ・メーカー，平和の「CRサクセスストーリーSP」「ホー助くんDX」の人気台2種を再現。

ニンテンドウパワー専用

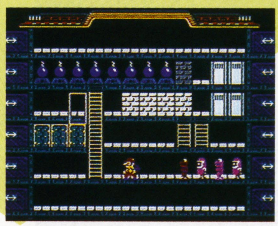
レッキングクルー'98

1月　■任天堂　■アクション　■3,000円　■16メガ＋SRAM64キロ

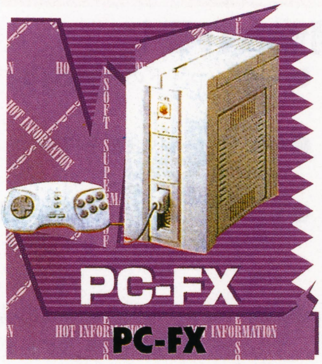


ファミコン用として発売されていた作品をリニューアル。ジャマする敵を避けながら，画面上にある壁をすべて壊せばステージ・クリアとなる。原作を忠実に再現したオリジナル版も同時収録。

▶ライバルであるブラッキーの妨害をかわしながら，すべての壁を崩すのだ



◀画面も音も当時のままのオリジナル・モード。これならマニアも納得



以前からリリース予定に挙がっていた『卒業R』がついに登場。実写画像で『卒業』が遊べるのだ。

今月の売れ筋ソフト HOT 5

順位	前回	タイトル	メーカー	ジャンル	価格
1	初登場	カクテルパック Pia♥キャロットへようこそ!! &きゃんきゃんバニーエクストラDX	カクテル・ソフト	AVG	12,000円
2	前1位	みにまむなのにっく	スタジオオックス／NEC HE	AVG	7,800円
3	前3位	同級生2	NECインターチャネル	AVG	8,800円
4	↑再登場	アルバレアの乙女	NECホームエレクトロニクス	SLG	7,800円
5	前2位	こみっく★ろ～ど	NECホームエレクトロニクス	SLG	7,800円

卒業R～グラデュエーションリアル

1／16　■NECアベニュー　■SLG　■7,800円　■CD-ROM（2枚組）

［パソコンから移植］女子高の教師となって5人の問題生徒を指導，卒業させるまでを描く育成SLGの実写版。オープニングやエンディング，イベント・シーンにはビデオ映像が挿入される。

▶システムは『卒業』と同じだが，オリジナルのイベントが多数用意されている

◀指導内容によってエンディングが変化する。実写だと雰囲気もちがう？

アーケードゲーム

ARCADE GAME

HOT INFORMATION

HOT 10

今月の人気ソフト

今月は注目の対戦格闘2タイトルがランクイン。『ストIII2nd』は，初登場2位と好調なスタートとなった。いっぽう『月華の剣士』は，先行出荷分のみの集計で9位と健闘。来月は上位へ上がってきそうだ。

1 ザ・キング・オブ・ファイターズ'97
前1位
●SNK
●対戦格闘

2 ストリートファイターIII 2ndインパクト～ジャイアントアタック
初登場
●カプコン
●対戦格闘

3 鉄拳3
前2位
●ナムコ
●対戦格闘

4 バーチャストライカー2
前4位
●セガ
●サッカー

5 バーチャファイター3tb
前3位
●セガ
●対戦格闘

6 マーヴル・スーパーヒーローズVS.ストリートファイター
前5位
●カプコン
●対戦格闘

7 ストライカーズ1945 II
前6位
●彩京
●シューティング

8 ウインターヒート
初登場
●セガ
●スポーツ

9 ～幕末浪漫～月華の剣士
初登場
●SNK
●対戦格闘

10 対戦ホットギミック
初登場
●彩京
●麻雀

マニアはマニアで リアル・グラフィックと稼ぎでアツくなれ！

横スクロール・シューティング『パルスター』の続編である『ブレイジングスター』が，いよいよ今月登場する。前作と同じく，レンダリング処理による美しいグラフィックが特徴だが，生物的なイメージだった『パルスター』とはちがい，機械的なイメージが強められたようだ。

システム関係は，前作から大幅に変更されている。とくに点数システムが凝っていて，敵の連続破壊や，文字のアイテムを集めるなど，さまざまなボーナス・フィーチャーが盛り込まれているのだ。また自機は，初心者向けや，点数稼ぎに特化した機体など，計4機種から選択できる。初心者からスコアラーまで，幅広い層が楽しめるはずだ。　（開田清隆）

ブレイジングスター

■SNK／夢工房　■シューティング
■MVS　■1月発売予定

これが各機のパイロットだ！

チャオ・リーファ
◀広範囲に攻撃できる初心者用の機体・ウィンディナのパイロット

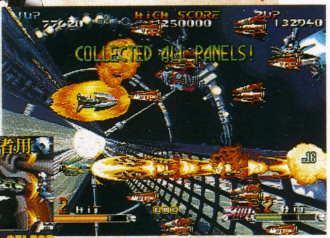
キャスターマイルド
▶標準的な移動スピード＆攻撃力を持つ機体・ヘルハウンドのパイロット

ジャン・ビスマルク
▲速度が速い上級者向けの機体・アリュステイルムに搭乗

御世御名 麻雪（きずよみなあさゆき）
▼パワーアップがない機体・ペプロスに乗る

▲『パルスター』とはちがった，メカニカルな世界観。3D・CGレンダリングによる美麗グラフィックに注目

◀自機は4機種から選択可能。マニア向けもある



▲タメ撃ちで点数を稼ぎ中。「×16」の表示が

©YUMEKOBO1998 ※画面写真は開発中のものです

ロン最終戦 『バーチャロン』の全国大会が開催される！

セガが，『電脳戦機バーチャロン』の全国大会を開催するぞ。

大会はまず，12月20日（土）から全国のセガ系アミューズメント施設での店舗予選を開始。2月15日（日），22日（日）にエリア大会，3月29日（日）に決勝大会が行なわれる予定だ。決勝大会は，エリア大会の勝者64名が出場でき，会場は恵比寿ガーデンホールとなっている。なお，大会でのルール＆注意事項は以下のとおり。

●店舗予選から全国決勝まで，大会はすべてトーナメント方式で行なわれる
●敗者復活戦はなし
●1P・2Pはジャンケンで決定
●90秒2本先取
●対戦ステージは選択不可（ランダムで決定）
●店舗予選はバーサスシティタイプとツインタイプの筐体，エリア大会以降はツインタイプの筐体を使用する
●バーチャロイドの途中変更はできない
●複数店舗から代表権を得ることや，代表権の譲渡は不可
●不正が認められた場合は，全国大会すべてに関する参加資格を失う
●未成年者が全国大会決勝に出場する場合は，親の同意書が必要
●店舗予選の定員は，開催店によって異なる
●参加費は200円

今月の新作

今月のオススメは，すでにランキングにも登場している『月華の剣士』，さらに『レーシングジャム』『ブレイジングスター』といったところ。一人称視点がウリの『リベロ・グランデ』にも人気が集まりそうだ。いまだに人気持続中の『バーチャストライカー2』にどこまで迫れるか？　いっぽう気になる存在なのが，3Dとなった『サムスピ』。ファンの反応に注目したい。

クールボーダーズ　アーケードジャム

1／下　■ウエップシステム　■スノーボード

［プレイステーションから移植］4人の個性的なキャラによって競われるスノーボード・レース。使用するスノーボードを'97年，'98年のモデルのなかから選択できる。収録コースは全部で7種。

ブレイジングスター

1月　■SNK／夢工房　■シューティング　■MVS

3D・CGレンダリングによる美しいグラフィックが特徴の横スクロール・シューティング。自機を4機種から選択できるほか，タメ撃ちの「チャージショットブレイク」で多彩な攻撃が可能。

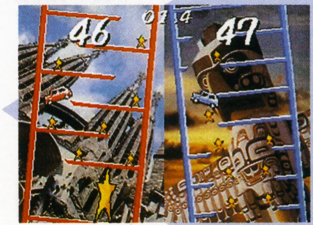
～幕末浪漫～月華の剣士

12／5　■SNK　■対戦格闘　■MVS

幕末を舞台に12人＋αの剣士が闘う武器格闘。キャラの特性を，攻撃力が高い「力」と連続技をキメやすい「技」のふたつから選択できるほか，弾きなどのシステムを搭載している。

ハンドルチャンプ

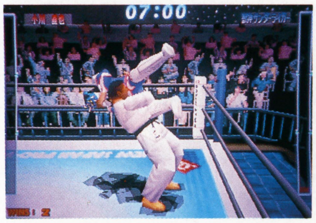
12／19　■コナミ　■オムニバス



ハンドル，アクセル，ボタンを操作してミニゲームをクリアしていくオムニバス・アクション。17種類のミニゲームが収録されており，成績によってゲームの展開が変化する。2P対戦も可能。

新日本プロレスリング闘魂烈伝3 ～アーケードエディション

12／下　■ナムコ　■プロレス



新日本プロレスに所属している人気のレスラー10人が実名で登場するプロレス・ゲーム。打撃，投げ，極めの3つの攻撃ボタンと特殊操作により，さまざまな技をくり出すことができる。

侍魂～サムライスピリッツ

12／下　■SNK　■対戦格闘

人気剣術格闘を3D化。フィールドを360度自由に移動できるほか，新コンビネーション・システムも採用している。新キャラ2名を含む計11人が使用可能。ハイパーネオジオ64第2弾。

ファインドラブ

12／下　■ダイキ　■パズル　■ST-V

［セガサターンから移植］神経衰弱，ジグソーパズルなどのパズルゲームをクリアすると，女の子のグラフィックを見ることができる。サターン版で人気の高かった10人の女の子が登場。

レーシングジャム

12月　■コナミ　■レーシング

3D・CGボード「COBRA」を使用したレースゲーム。人気の国産車18車種から使用するマシンを選択し，サーキットコースやジムカーナといった3タイプ，計8コースでレースを楽しめる。

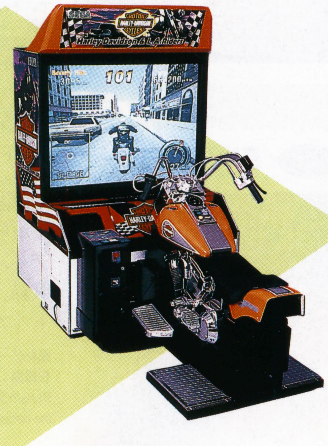
リベロ・グランデ

12月　■ナムコ　■サッカー

画面が選手からの視点になっている3D感覚のサッカー。立体的なグラウンドのなかで，ひとりの選手を操作しながら，チーム全体に指令を出す。通信対戦のほか，ふたりでの協力プレイも可能。

ハーレーダビッドソン&L.A.ライダーズ

12月　■セガ　■バイクレーシング



名車「ハーレーダビッドソン」に乗り，ロサンゼルスの街を走るバイクレース。街全体がコースになっており，好きなルートを走行できる。BGMを切り換えるミュージック・セレクト・ボタンを搭載。

今月もトップは『KOF'97』となった。新作が発売されていないので，順位にほとんど変動はない。

今月の売れ筋ソフト HOT 5

順位	前回	タイトル
1	前1位	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97(CD) ●SNK ●対戦格闘 ●6,800円
2	前2位	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 ●SNK ●対戦格闘 ●32,000円
3	前3位	真説サムライスピリッツ 武士道烈伝(CD) ●SNK ●RPG ●6,800円
4	再登場	サムライスピリッツ天草降臨(CD) ●SNK ●対戦格闘 ●6,800円
5	前4位	リアルバウト餓狼伝説スペシャル ●SNK ●対戦格闘 ●32,000円

ゲーム・ミュージック&ビデオ

GAME MUSIC & VIDEO

今月のGMヒットチャート情報

〈アルバム〉

●11月第4週
34位　ゲームボーイ「ポケモン」のサウンドがまるごと入って，遊べるCD(メディアファクトリー)／7,450枚
90位　Memories／藤崎詩織（コナミ／キングレコード）／3,360枚
91位　ファイナルファンタジーⅦ　リユニオントラックス（デジキューブ）／3,310枚

●12月第1週
19位　ポケモンかけるかな？（メディアファクトリー）／23,230枚
56位　ゲームボーイ「ポケモン」のサウンドがまるごと入って，遊べるCD(メディアファクトリー)／5,320枚
73位　センチメンタルグラフティⅡ～あの日のままのキミでいて…②（ムービック）／4,410枚

●12月第2週
22位　ポケモンかけるかな？（メディアファクトリー）／22,940枚
57位　ゲームボーイ「ポケモン」のサウンドがまるごと入って，遊べるCD(メディアファクトリー)／5,000枚

●12月第3週
30位　ポケモンかけるかな？（メディアファクトリー）／10,810枚
60位　月刊ときめきメモリアルNO.17（キングレコード）／4,760枚
93位　サクラ大戦ドラマCD「帝国歌劇団 花組 春公演～シンデレラ」（BMGジャパン）／3,320枚
98位　ゲームボーイ「ポケモン」のサウンドがまるごと入って，遊べるCD(メディアファクトリー)／3,150枚

〈シングル〉

●11月第4週
17位　ポケットモンスター（メディアファクトリー）／33,050枚
51位　街／SOPHIA（トイズファクトリー）／5,960枚

●12月第1週
11位　ポケットモンスター（メディアファクトリー）／30,900枚
67位　もしも私が天使だったら／館林見晴 with S://Bros（コナミ／キングレコード）／5,010枚
73位　街／SOPHIA（トイズファクトリー）／4,470枚

●12月第2週
10位　ポケットモンスター（メディアファクトリー）／39,710枚
71位　街／SOPHIA（トイズファクトリー）／4,180枚

●12月第3週
8位　ポケットモンスター（メディアファクトリー）／43,160枚
83位　街／SOPHIA（トイズファクトリー）／3,370枚

（オリコン調べALBUM HOT 100による／枚数は推定）

才能発掘　光栄のGMコンテスト受賞者発表

12月4日，光栄本社ビルにて「第1回インターネット・ミュージック・コンテスト」の受賞者発表会が行なわれた。このコンテストは，光栄が'97年8月22日～10月3日にかけて『維新の嵐・幕末志士伝』（3月発売予定）に登場する「坂本龍馬」「土方歳三」のテーマ曲を，インターネット上で募集したというもの。結果，84名から合わせて118曲もの応募があり，今回の発表会では，そのなかから選ばれたグランプリ，優秀賞，入賞の8名が表彰されたわけだ。

表彰の際には8名全員の楽曲が流れ，それぞれが抱いているキャラクターのイメージが伝わってきた。ゲームとキャラクターの設定上，オーケストラや美しいメロディのものが多かったのだが，グランプリの「龍馬の休日」は龍馬のアグレッシブなイメージを膨らませたもの，優秀賞の「土方歳三のテーマ」は変拍子を取り入れた耽美的なサウンドと，異色とも言える作品だった。このあたりが，受賞の決め手となったようだ。

なお，このコンテストは今後も継続的に行なわれ，今年3月には『信長』シリーズ最新作ほか計2作品に使用するBGMの募集が予定されている。興味のある人は光栄のホームページをこまめにチェックしておこう。（中村京子）

▶▼グランプリ受賞者の吉川麻衣子さんはPS版『ウイニングポスト3』のイメージ・ソングも担当する

▲ゲームのタイトル画面。カードバトルの要素を取り入れたSLGだ

今月の新作

今月も非常に多くの新作が発売される。ほしいアルバムは，慎重に選ぶべし。

月刊ときめきメモリアルNO.18

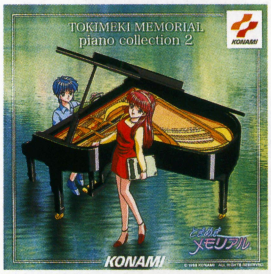
1/1　■コナミ／キングレコード　■2,243円（税込）
■CD　KICA-7775

長らくつづいた「月とき」の最終巻。各コーナーとも，これまで以上にハイ・テンション。

題材ゲーム：『ときめきメモリアル』シリーズ（コナミ）
収録曲：①きらめき高校朝のホームルーム②金月真美のゲストりっぷす③I am…④小野坂昌也の有袋夢（Your Time）⑤秋穂みのりの「しっかりしなさい！」⑥CDドラマ・ときめきメモリアル「卒業式のその後で」後編⑦きらめき高校のお昼休み⑧Happy Birthday⑨きらめき高校進路指導室⑩帰りのホームルーム～実況スペシャルサンクス
作詞：岸　恭子（③），さゆ鈴（⑧）
作曲：千沢　仁（③），白川　明（⑧）
編曲：堀内耕太郎（③），上杉洋史（⑧）
声の出演：中　友子（③ボーカル），菅原祥子（⑧ボーカル），笹木綾子ほか

ときめきメモリアル piano collection 2

1/1　■コナミ／キングレコード　■3,059円（税込）
■CD　KICA-7825



ピアノ・アレンジされた11曲のゲーム・サウンドと，金月真美が歌うボーカル曲を収録。

題材ゲーム：『ときめきメモリアル』シリーズ（コナミ）
収録曲：①懐かしい部屋②森へ向かって③ピゴット夫人の口ぐせ④夜の回転木馬⑤風速自転車⑥遠光まで⑦夕凪便り⑧屋根裏ダンス⑨博士との約束⑩にぎやかな独りぼっち⑪ゆるやかに流れるラグロワ⑫夕凪便り
作詞：大内正徳（⑫）
作曲：コナミ矩形波倶楽部
編曲：佐倉一樹，岡田治郎（⑤⑨）
ボーカル：金月真美（⑫）

アニメ がんばれゴエモン　オリジナル・サントラ

1/1　■コナミ／キングレコード　■2,548円（税込）
■CD　KICA-7831

アニメ版「ゴエモン」のBGMから19曲と，エンディング・テーマを収録したサントラ。

題材ゲーム：『がんばれゴエモン』シリーズ（コナミ）
収録曲：①ゴエモンあらわる②ずっこけエビス丸その1③ずっこけエビス丸その2④せいぎのみかただ！その1⑤せいぎのみかただ！その2⑥物知介はギャルがスキ❤⑦ここが大江戸でい⑧セップク丸あらわる⑨魅惑のインボーこうさく⑩魔獣出現⑪ゴエモンピンチ⑫タタカイはこれから⑬戦えゴエモン⑭いっけん落着でい その1⑮いっけん落着でい その2⑯いっけん落着でい その3⑰いっけん落着でい その4⑱いっけん落着でい その5⑲次回予告⑳O.K！O.K.
作詞：つゆき由美（⑳）
作・編曲：槌田靖識，田中遊梦（⑳）
ボーカル：栗林みえ（⑳）

Song to fly／菅野よう子

1/1　■ビクターエンタテインメント　■2,100円（税込）
■CD　VICL-60159

「翔ぶ」をコンセプトに，菅野よう子みずからが世界中で長期間にわたってレコーディングを展開，その集大成である11曲を収録。うち5曲は，リラクセーション・ソフト『アースウインズ』で使用されている。

題材ゲーム：アースウインズ（システムソフト）
収録曲：①Atomic Bird②Reunion③Next Time④ABC Mouse Parade⑤This EDEN⑥Nowhere and everywhere⑦The man in the desert⑧Artisan⑨The Ship⑩Hallelujah⑪Lydia

※お詫びと訂正：先月号で掲載した「クラッシュ万事休す」の品番がまちがっていました。正しくは，SRCL-4163です。関係者ならびに読者のかたがたにご迷惑をおかけしたことをお詫びするとともに，訂正させていただきます。

侍魂～サムライスピリッツ

1/8 ■ポニーキャニオン／サイトロンレーベル ■1,529円（税込）
■CD PCCB-00283

『侍魂』の全オリジナル・サウンドと，キャラクター・ボイス&効果音を収録。シリーズおなじみの，和楽器をメインとした楽曲が魅力。

題材ゲーム：侍魂～サムライスピリッツ（SNK）
収録曲：①侍魂②操作説明③修羅，羅刹④精進⑤夢想⑥四季⑦Hi Tension⑧闇⑨竹⑩鬼唄（獣）⑪鬼唄（鬼神）⑫紗雪⑬焔⑭露⑮漆黒⑯漆黒（発動）⑰刻印⑱時⑲鐘⑳？㉑人形師㉒陰陽（木偶）㉓陰陽（畏神）㉔勝利デモ（覇王丸）㉕勝利デモ（色）㉖勝利デモ（ナコルル）㉗勝利デモ（リムルル）㉘勝利デモ（その他）㉙2Dプレイヤーデモ（覇王丸）㉚2Dプレイヤーデモ（色）㉛2Dプレイヤーデモ（ナコルル）㉜2Dプレイヤーデモ（リムルル）㉝2Dプレイヤーデモ（その他）㉞一閃の極み㉟終幕㊱勧進元㊲再戦を求めますか㊳再戦㊴これにて終了〈VOICE COLLECTION〉㊵覇王丸㊶橘　右京㊷ナコルル ㊸リムルル㊹服部半蔵㊺ガルフォード㊻牙神幻十郎㊼風間火月㊽風間蒼月㊾色㊿柳生磐馬(51)??(52)S.E.COLLECTION
初回特典：スーパーピクチャーCD仕様

きまぐれマイベイビィ

1/8 ■ポニーキャニオン／サイトロンレーベル ■2,548円（税込）
■CD PCCB-00295

フルサイズのオープニング&エンディング，ゲーム・サウンドのアレンジ・バージョン，娘からのメッセージが収録されたアルバム。

題材ゲーム：きまぐれマイベイビィ（アクセラ）
収録曲：①Message to daddy②OPENING THEME「そして大人になるんだもん」③出生届④食卓の芸術家⑤日のあたる坂道⑥元気いっぱい！⑦Sexy by nature⑧Message to daddy⑨She is science⑩おいしい紅茶はいかが？⑪夢見る年頃⑫Message to daddy⑬ENDING THEME「ありがとうね」
声の出演：水谷優子（①，②ボーカル），大谷育江（⑧），氷上恭子（⑫，⑬ボーカル）
初回特典：スーパーピクチャーCD仕様

ヴァンパイア ハンター　ドラマCD

1/8 ■ポニーキャニオン／サイトロンレーベル ■2,548円（税込）
■CD PCCB-00296

OVA版「ヴァンパイア ハンター」のストーリーをベースにしたサウンド・ドラマ。ブックレットには，スタジオ収録風景や声優からのコメントが掲載されている。

題材ゲーム：ヴァンパイア ハンター（カプコン）
収録曲：〈STORY1〉①第1章「宇宙からの征服者，パイロン降臨」②第2章「己の血との戦い」③第3章「デミトリ城，陥落」④第4章「地球滅亡の危機」〈STORY2〉⑤第2章「母への愛，ゆえに……」⑥第3章「闇を消す，邪悪な光」⑦第4章「闇を越える戦い」⑧ラジオ予告&ガイダンス その1⑨ラジオ予告&ガイダンス その2⑩ラジオ予告&ガイダンス その3
声の出演：小川真司，大塚明夫，佐久間レイほか

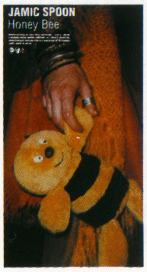
ボンバーマンセレクション'98

1/14 ■キティレコード ■2,548円（税込）
■CD KTCR-1462

この冬，サターンとPSに登場したふたつの『ボンバーマン』シリーズのオリジナル・サウンドと挿入歌を完全収録。

題材ゲーム：サターンボンバーマンファイト!!，ボンバーマンワールド（ハドソン）
収録曲：①オープニングムービー②タイトル③信じてる…④ステキな恋がしたいの⑤俺が天下のバグロォだ!!!⑥パンプキンDream⑦お花畑でごいっしょに⑧浮遊城の砦⑨戦火の宮殿⑩サザンアイランドへようこそ⑪名もなき古城⑫自然を大切にね！⑬北の国から…⑭荒野の攻防⑮いつもの⑯決戦！⑰エンディング しろぼん⑱エンディング くろぼん⑲エンディング ハニー⑳エンディング 小鉄㉑エンディング バグロォ㉒エンディング 戦闘員12号㉓エンディング ゴーレムボンバー㉔エンディング 伝太㉕エンディング まみ㉖エンディング レウィシア㉗エンディング ラジボン㉘エンディング ぷいぷい㉙エンディング パンプ㉚エンディング ペギーJr.㉛エンディング デラル㉜タイトル㉝プロローグ㉞ステージセレクト1㉟ステージ1㊱ステージ2㊲ステージ3㊳ステージ4㊴パスワード㊵ライバル㊶ステージ5㊷ボスバトル㊸ラストボスバトル㊹ゲームオーバー㊺エンディング㊻バトルセレクト㊼バトルステージ㊽チャレンジセレクト㊾チャレンジモード㊿スタッフロール
作詞：野村義男（③～⑥）
作・編曲：鶴　由雄，竹間　淳，ハドソン
ボーカル：前田　愛（③），松浦有希子（④），龍田直樹（⑤），萩森侚子（⑥）

Honey Bee／JAMIC SPOON



1/15 ■イーストウエスト・ジャパン ■1,020円（税込）
■CDシングル AMDM-6227

女性ユニット・Jamic Spoonの2ndシングルとして登場する，アニメ「バトルアスリーテス大運動会」のエンディング・テーマ。カップリングは，アルバム「bug」から再録の「ラジコン飛行機」。

題材ゲーム：バトルアスリーテス大運動会（インクリメントP）
収録曲：①HONEY BEE②ラジコン飛行機③HONEY BEE（Colorado sky lounge MIX）
作詞・作曲：忌野清志郎（①），杉村直美（②）

Falcom [Standard MIDI files] MIDI Collection
ALL MUSIC COMPOSED by Sound Team jdk

MIDIコレクションシリーズ
好評発売中!! Windows & Macintosh W | M 各2,800円

イースMIDIコレクション
◆24音ポリ・フルアレンジ＋オリジナル完全再現＋SC-88専用アレンジ◆FEENA/FIRST STEP TOWARDS WARS/PALACE OF DESTRUCTION/THE LAST MOMENT OF THE DARK/ICE RIDGE OF NOLTIA/SUBTERRANEAN CANAL/COMPANILE OF LANE/DON'T GO SO SMOOTHLY～TERMINATION/予感＝スティクス＝/翼を持った少年/バレスタイン城/破滅への鼓動/TO MAKE THE END OF BATTLE/Field of Gale

英雄伝説MIDIコレクション
◆24音ポリ・フルアレンジ＋オリジナル完全再現＋SC-88専用アレンジ◆フィールド(英伝)/戦闘(英伝)/海賊島(英伝)/ENDING2(英伝)/平和(英伝II)/フィールド(英伝II)/地底町(英伝II)/グロストス城(英伝II)/白き魔女ゲルド(英伝III)/ボルト大決戦(英伝III)/MOUNTAIN PATH(英伝III)/ルード城(英伝III)/負けるものか！(英伝IV)

ブランディッシュMIDIコレクション
◆24音ポリ・フルアレンジ＋オリジナル音源完全再現＋SC88専用アレンジ＋XG音源専用アレンジ◆RUINS(ブランディッシュ(1)/ディンク(1)/ガドビスタル(1)/エンディング2(1)/PRISON(2)/BATTLE POINT(2)/GADOBADORRER(2)/哀愁の戦士たち(2)/はぐれ狼たちの伝説(3)/DESERT(3)/GRACEIR(3)/TANTOLL(3)/水域(VT)/遺跡(VT)

ソーサリアンMIDIコレクション
◆24音ポリ・フルアレンジ＋オリジナル完全再現＋SC88専用アレンジ＋XG音源専用アレンジ◆オープニング/エンディング1/エンディング2/城(ここで逢えるね)/生還(消えた王様の杖)/森(メデューサの首)/ブルードラゴン(暗黒の魔道士)/砂の城(呪われたオアシス)/洞窟I(氷の洞窟)/ダンジョン(消えた王様の杖)/ブラディー・リバー(ルシフェルの水門)～封印(盗賊たちの塔)/船内(呪われたクイーンマリー号)

朱紅い雫MIDIコレクション
◆GS音源専用アレンジ＋オリジナルサウンドトラック＋SC88専用アレンジ◆朱紅い雫～memoria～/平地/負けるものか！/王都フィルディン/森を行け/邪魔をするな！/惜別/製鉄の町～ギア～/聖都/封印の地/オクトゥムの願い/希望へ続く道～灯～◆スペシャル特典！◎朱紅い雫アートギャラリー：BMP(Win用)&PICT(Mac用)データ◎朱紅い雫サウンドエフェクト集：waveデータ(Win用)&サウンドリソースデータ(Mac用)

SC-88 MIDIコレクション
◆YsよりTHEME OF ADORU/TO MAKE THE END OF BATTLE(II)/ダーム～ザ・ドーン・オブ・イース(IV)/Field of Gale(V)◆ブランディッシュより RUINS(1)/哀愁の戦士たち(2)/はぐれ狼たちの伝説(3)/遺跡-the prop-(VT)◆英雄伝説より フィールド(1)/平和(II)/ルード城(III)/足どり軽く(IV)◆ソーサリアンより オープニング/生還/森/エンディング1/エンディング2/封印&ブラディー・リバー◆ぽっぷるメイルより POPFULMAIL WORLD(メドレー) 他

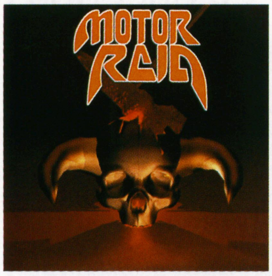
新 英雄伝説MIDIコレクション
◆GM・GS・SC-88専用各アレンジ◆オープニング/ユーティリティ/英雄行進曲/街/フィールド/ダンジョン/戦闘/ニルギド城/城/神の声/イベントクリア/船/海賊島/ドラゴン/緊迫イベント「危険な香り」/会話イベント「真実の行方」/中ボス「野望のかけら」/中ボス2「氷の笑顔」/ゲームオーバー/章間ビジュアル1「風を感じる時」/章間ビジュアル2「風のない大地～アグニージャ～」/アグニージャ戦闘「終わりなき戦い」/エンディング1　他

◆WindowsからMacまで全てのパソコンで使用可能◆GM規格MIDI音源対応(ローランドGS音源推奨)／SC-88及びXG専用データは対応したMIDI音源が必要です◆オーディオCDデータ併録◆要CD-ROMドライブ＋シーケンスソフト(Windowsには標準添付されています)◆サウンド機能を持つWindowsマシンではMIDI音源がなくても再生可能です

日本ファルコム株式会社 Falcom®
http://www.falcom.com/ TEL 042-527-6501

モーターレイド／ウォータースキー

1/21 ■マーベラスエンターテイメント ■2,310円（税込）
■CD MJCA-00010

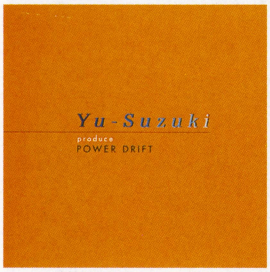


セガの最新体感ゲーム2タイトルのサウンドを，オリジナル・バージョンで収録。『モーターレイド』の未使用曲も聴ける。

題材ゲーム：モーターレイド，ウォータースキー（セガ）
収録曲：〈モーターレイド〉①INVITATION②FEARLESS RIDERS③CHASE THE RIVAL④NO MERCY！⑤PRELIMINARY HEAT⑥HYPER SCRAMBLE⑦OUTRIDE THE WIND⑧FROSTY NIGHT⑨SCORCHING BATTLE⑩CRYPTIC FINALS⑪GET THE FUTURE⑫SKY-HIGH WINNER⑬IN YOUR MEMORIES⑭ONLY THE VICTOR⑮OVERCOME YOURSELF⑯未使用曲⑰未使用曲〈ウォータースキー〉⑱Advertising BGM A⑲Advertising BGM B⑳Select㉑Beginner Course㉒Advanced Course㉓Expert Course㉔Expert Course “BOTSU” version㉕Time Up～Bad Goal～Good Goal㉖Continue㉗Ending㉘Game Over㉙Name Entry㉚Omake

パワードリフト

1/21 ■マーベラスエンターテイメント ■2,310円（税込）
■CD MJCAX-00011



『パワードリフト』が，ファン待望の単独アルバム化。オリジナル&アレンジ・バージョンを堪能できる。サターン版の映像を収録したCDエクストラ仕様。

題材ゲーム：パワードリフト（セガ）
収録曲：①Poker Face②Side Street③Silent Language④Adjustment Mind⑤Artistic Traps⑥Like The Wind⑦Diversity〈Arrange Version〉⑧Poker Face⑨Side Street⑩Silent Language⑪Adjustment Mind⑫Artistic Traps⑬Like The Wind⑭Diversity〈Slow Version〉⑮Side Street⑯Like The Wind⑰S.E.&Voice Collection

ソニックR

1/21 ■マーベラスエンターテイメント ■2,310円（税込）
■CD MJCA-00012

ゲーム・オリジナル・サウンドに，イギリスのRED RAW&日本のTOMO平田によるリミックス・バージョンなどをプラス。全12曲のダンサブルなサウンド・トラック。

題材ゲーム：ソニックR（セガ）
収録曲：①Can You Feel The Sunshine②Living In The City③Back In Time④Work It Out⑤Diamond In The Sky⑥Supersonic Racing⑦Number 1〈JINGLE COLLECTION〉⑧Start Fanfare⑨End Fanfare⑩Options Screen〈REMIX VERSION〉⑪Work It Out（RED RAW Mix）⑫Supersonic Racing（X-TRA Club Mix）

OVAサクラ大戦～桜華絢爛～光録音盤

1/21 ■マーベラスエンターテイメント ■1,260円（税込）
■CDシングル MJDA-90001（2枚組）

あやめが歌うOVA「サクラ大戦」エンディング・テーマと，さくらによる挿入歌，それぞれのキャラからのメッセージが収録された2枚組シングル。CDケースが取りはずし可能なリバーシブル・ジャケット仕様。

題材ゲーム：サクラ大戦（セガ）
収録曲：●ディスク1（光録音盤壱）……①わたしの青空②わたしの青空（カラオケ）③あやめさんから…●ディスク2（光録音盤弐）……①お祭ダンス②お祭ダンス（カラオケ）③さくらさんから…
ボーカル・声の出演：折笠 愛（ディスク1-①，③），横山智佐（ディスク2-①，③）

ヨッシーストーリー オリジナルサウンドトラック

1/21 ■ポニーキャニオン ■2,548円（税込）
■CD PCCG-00438

任天堂のN64ソフト『ヨッシーストーリー』のファンタジックなサウンドを，オリジナル・バージョンにて収録。

題材ゲーム：ヨッシーストーリー（任天堂）
収録曲：①ニンテンドウ！②ヨッシー・ストーリー③ヨッシーのうた④海辺でヨッシー⑤ヨッシー・カレー⑥Yo-Yo-Yoshi！⑦風に立つヨッシー⑧高い塔に忍び込め！⑨アルペン・ヨッシー・ミュージック⑩コマゲ～ン・ヨッシー⑪ジャングル・ヨッシー・フィーヴァー⑫海底でヨッシー⑬ペリキン・ヨッシー・アスレチック⑭ちょっと手強いヤツら⑮ダブ・マスター・ミノボン⑯おはなしのはじまりはじまり⑰はじまりの1ページ⑱とざされた2ページ⑲くもの3ページ⑳ジャングルの4ページ㉑うみの5ページ㉒さいごの6ページ㉓フルーツが30こ!!㉔ヨッシーのきもち㉕またすこし しあわせになった㉖ボスの部屋へ㉗ボスとうじょう！㉘ボスとのけっとう㉙ヨッシーのかち！㉚ヨッシーのディスコ㉛ベビークッパのおしろ㉜ベビークッパのおしろのナゾ㉝ベビークッパとうじょう㉞ベビークッパとのけっとう㉟ベビークッパはんげき㊱ヨッシーのかち！～ベビークッパのつよがり㊲ベビークッパ退散㊳ヨッシーのしあわせ㊴レッツ・トライ！㊵7つのメロンをめざせ㊶ゴール!!㊷7つのメロンを手にいれた！㊸おっこちてダウン㊹だれもいなくなった㊺サンキュー白ヘイホー㊻ヨッシー・ルーム㊼「オプション」ってなに？㊽ヨッシーのおはなし㊾ヨッシーのスタッフ㊿ヨッシーのスタッフの声（ボーナストラック）
特典：オリジナル・キャラクター・ステッカー

不知火 舞

1/21 ■ポニーキャニオン／サイトロンレーベル ■1,529円（税込）
■CD PCCB-00297

過去のアルバムに収録された舞のテーマ曲や，アンディとの出会いなどを語る新録トークが，この1枚でまとめて楽しめる。

題材ゲーム：『餓狼伝説』シリーズ，『ザ・キング・オブ・ファイターズ』シリーズ（SNK）
収録曲：①舞の覚え書き1（夏）②炎龍神（餓狼伝説2 1500シリーズ）③炎龍神（餓狼伝説スペシャル1500シリーズ）④炎龍神（餓狼伝説スペシャル イメージアルバムPart2）⑤炎龍神（餓狼伝説シンフォニックサウンドトラックス）⑥舞の覚え書き2（春）⑦イヴォンヌ・ルロールへの幻想よりピアノとハープによる浮遊（餓狼伝説3 1500シリーズ）⑧イヴォンヌ・ルロールへの幻想よりピアノとハープによる浮遊（餓狼伝説3アレンジサウンドトラックス）⑨イヴォンヌ・ルロールへの幻想よりピアノとハープによる浮遊（リアルバウト餓狼伝説1500シリーズ）⑩舞の覚え書き3（冬）⑪Get'n Up（K.O.F.'96 1500シリーズ）⑫Get'n Up（K.O.F.'96アレンジサウンドトラックス）⑬まいまいきゅーん（リアルバウト餓狼伝説スペシャル1500シリーズ）⑭Dear舞BOY（リアルバウト餓狼伝説スペシャル アレンジサウンドトラックス）⑮舞の覚え書き4（そして今）⑯Voice Collection
声の出演：曽木亜古弥（⑭ボーカル）

～幕末浪漫～月華の剣士 アレンジサウンドトラックス

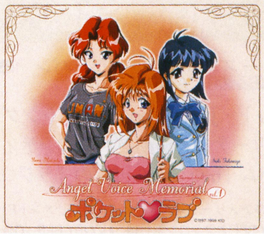
1/21 ■ポニーキャニオン／サイトロンレーベル ■2,548円（税込）
■CD PCCB-00301

迫力のフル・オーケストラ＋合唱を堪能できる，『月華の剣士』のアレンジ・サウンド集。一条あかり役の麻績村まゆ子が歌う元気な数え歌「あかり唄」も収録。

題材ゲーム：～幕末浪漫～月華の剣士（SNK）
収録曲：①四神の門～戦雲の兆し～②月華の剣士～夜明け前～③変転④流転⑤因縁⑥剣聖⑦朱雀⑧邪神の門⑨その後…⑩流燈⑪あかり唄
作・編曲：新世界楽曲雑技団
ボーカル：麻績村まゆ子（⑪）
初回特典：特製CTインデックス

エンジェルボイスメモリアル ポケットラブ Vol.1

1/21 ■ファーストスマイル ■2,548円（税込）
■CD FSCA-10027



GBの恋愛SLG『ポケットラブ』のイメージ・アルバムが，3か月連続でリリースされる。ヒロインの佐伯るるなをはじめとする3人の語りやソングなどを収録。

題材ゲーム：ポケットラブ（キッド）
収録曲：①太陽にキッス！②ジェリービーンみたいに甘く③バビロン再訪④LOVELY？⑤ラズベリー⑥水辺に映る夢⑦戴冠式の人魚⑧逢えると思ってた
作詞：柴田ひろあき（①），秋元 康（⑧）
作曲：飯塚 博，辻 陽（⑧）
編曲：辻 陽（⑧）
ボーカル：宮村優子（①），岩男潤子&氷上恭子（⑧）
声の出演：國府田マリ子，宮村優子，浅田葉子
特典：キャラクターシール

街　オリジナルサウンドトラック

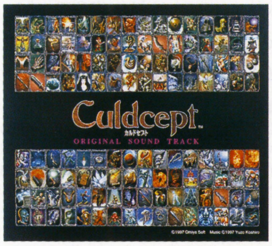
1/21 ■ファーストスマイル　■3,568円（税込）
■CD　FSCA-10021（2枚組）＋8センチCD

『街』の全サウンドの中から58曲を選び，オリジナル＆アレンジ・バージョンで収録。同梱のシングルCDには，ゲーム中のあるエピソードをCDドラマ化した「ピンクなCD：青ムシSHOW」が。

題材ゲーム：街（チュンソフト）
収録曲：●ディスク1……①オタク刑事，走る！②油断③WOLFIRE3 アレンジバージョン④哀愁⑤慟哭⑥シルベール⑦Panic Dance⑧ロケ隊出撃！アレンジバージョン⑨ひだまり⑩The wrong men⑪刑事魂⑫野良犬⑬タイム・リミット⑭おてんばサンバ⑮不安だわ……⑯仁義なき渋谷番外地⑰ティー・ブレイク⑱悪の目覚め アレンジバージョン⑲脅迫の極意⑳氷の美女㉑儀式㉒WHISTLE㉓郷愁㉔武者震い㉕昼下がりの庭園㉖賛美歌㉗出会いと別れ㉘晶子～無駄にあがくヴィーナス～㉙B･O･D･Y●ディスク2……①やせるおもい アレンジバージョン②ピンチ！ピンチ!!ピンチ!!!③ああ無情……④しあわせはどこに⑤さわやかな風，かおる⑥エステ・デ・エリザベス⑦美子狂想曲⑧たたかえ！美子!!⑨ハッピー・マンデー⑩愛を夢みて⑪美子ロボ！GO!! アレンジバージョン⑫MOVE ON TO THE CITY⑬遥かなる故郷（あのひ）へ⑭血の記憶⑮これが男のいばら道 アレンジバージョン⑯Moon Stone⑰Cheap Thrill⑱もあい～彷徨の果てに～⑲Maze of Nightmare⑳街へ出ようよ㉑優しい風 アレンジバージョン㉒どっちをとるの!?㉓きっとハッピーエンド㉔二人だけの秘密㉕Over Night㉖マイ・ベイビー㉗私達の愛㉘The West㉙遠く，儚く，愛しいもの
作・編曲：加藤恒太，板倉真一，森藤晶司，難波弘之，林　秀幸，三俣千代子
特典：キャラクターシール，8センチCD「ピンクなCD：青ムシSHOW」

カルドセプト　オリジナルサウンドトラック

1/21 ■ファーストスマイル　■2,548円（税込）
■CD　FSCA-10028



ゲームのオリジナル曲と数曲のMIDIアレンジ・バージョンで構成された，『カルドセプト』のサウンド集。作＆編曲は，GMファンにはおなじみの古代祐三と，新人の柳川　剛によるもの。

題材ゲーム：カルドセプト（大宮ソフト）
収録曲：①予兆②邂逅③集いし者たち④あがないびと⑤POWER GAME⑥ゼネス～バトル⑦はだしのワルツ⑧Heart of the immigrants⑨セバスチャン～バトル⑩お山の大将⑪雲海にそびえる峰⑫コーテツ～バトル⑬追放者⑭Dance of swords～剣舞～⑮バトル～ヴァイデン⑯おもちゃの兵隊⑰GYPSY⑱バトル～ミランダ⑲豊穣の地⑳The rite of fall㉑バトル～オライリー㉒道化～persona～㉓試練㉔バトル～ホロビッツ㉕我儘な貴婦人㉖nightmare㉗バトル～グルベル㉘過てる希望の果て㉙契約せし者㉚バトル～ベルカイル㉛かくも永き眠り㉜異神の狂宴㉝バトル～バルテアス㉞覇者の鉄槌㉟轟ける大地㊱バトル～バルデアス㊲CULDRA㊳LEGEND㊴さやけき夜に㊵灯～ともしび～㊶汝が旗をあげよ ㊷遥かに望むもの
作・編曲：古代祐三，柳川　剛
特典：オリジナルステッカー

グランストリーム伝紀　オリジナルサウンドトラック

1/21 ■ファーストスマイル　■2,548円（税込）
■CD　FSCA-10029

田中公平＆クインテットのスタッフによって作られたゲーム・サウンドのうち，37曲を収録したアルバム。田中公平が手がけた6曲は，フル・オーケストラ・アレンジで楽しめる。

題材ゲーム：グランストリーム伝紀（ソニー・コンピュータエンタテインメント）
収録曲：①天空の大地～落日の世界②賢者の遺跡③尊き犠牲を越えて④ザ・ダークサイド・インフェルノ⑤運命に挑む者達へ⑥時を抱く天使⑦時の輪⑧エアリム⑨賢者の墓⑩Cut Your Way⑪神殿⑫アローナ⑬風の街⑭アーシア⑮オーブの部屋⑯グーデ⑰ピクシム⑱氷の街⑲氷結回廊・地下墓地⑳精霊の遺跡㉑プルの街・ピムの街㉒溶岩洞窟㉓奇岩城㉔結界の祭壇㉕ゲルタニア㉖幻夢㉗ボスバトル㉘ラストボスバトル㉙ラルミィ㉚スレイザー㉛キャロック㉜大陸浮上㉝緊迫㉞エンドロールPART2㉟ラルミィと共に㊱エンドロールPART1㊲終末の時，そして始まりへ…
作曲：田中公平，曳地正則，落合貴子，小林美代子
特典：オリジナルステッカー

幻世虚構・精霊機導弾　オリジナルサウンドトラック＆ドラマ

1/21 ■ファーストスマイル　■2,548円（税込）
■CD　FSCA-10030

PSのガン・シューティング『幻世虚構』のムービー・パートをもとにした20分にわたるドラマと，映画音楽をイメージしたオリジナル・サウンド全曲を収録。

題材ゲーム：幻世虚構・精霊機導弾（ソニー・コンピュータエンタテインメント）
収録曲：①ドラマ“幻世虚構・精霊機導弾”外伝②「響」③「静」④「哨」⑤「轟」⑥「森」⑦「龍」⑧「怖」⑨「迫」⑩「風」⑪「城」⑫「壇」⑬「宮」⑭「声」⑮「戟」⑯「舞」⑰「哀」⑱「因」⑲「終」⑳「始」
作・編曲：若草　恵
声の出演：檜山修之，笠原弘子ほか

NEW RELEASE 1/21 IN STORE

声優ファンを中心に高い人気を誇るゲームソフト「ウィザーズハーモニーシリーズ」その楽曲を余すところなく収録したサウンドトラックアルバムが2枚組で発売決定！！

「ウィザーズハーモニー」・「ウィザーズハーモニー２」のB.G.M総てに加え、鏡 魔夜（cv岩男潤子）・ルミナ＝ティンカーベル（cv池澤春菜）が歌唱する「ウィザーズハーモニー２」のオープニング・エンディングを完全録！！さらにボーナストラックとして鏡　魔夜（cv岩男潤子）・ルミナ＝ティンカーベル（cv池澤春菜）の録り下ろしスペシャルメッセージも収録！！

ウィザーズハーモニー１＆２　音楽大全集
定価￥3,670（税抜￥3,495）WSCA00011
●封入特典●応募特典オリジナルキャップ●通常仕様
発売元：ワンダースピリッツ　販売元：ポニーキャニオン
©1995 ARC SYSTEM WORKS CO.,LTD.
©1997 ARC SYSTEM WORKS CO.,LTD.

ワンダースピリッツナムコi/oシリーズ!!
ナムコクラシックコレクションVol.1
アーケードサウンドトラック0009　i/o:saman(NAMCOLIMITED)他

定価￥2,243 税抜￥2,136
WSCA00009
●封入特典
特製プレミアムカード(2枚)
●応募特典
オリジナルキャップ
●通常仕様
発売元：ワンダースピリッツ
販売元：ポニーキャニオン
©NAMCO LIMITED

アルペンサーファーアーケードサウンドトラック010
i/o:B.K.O(NAMCO LIMITED)他

定価￥2,243 税抜￥2,136
WSCA00010
●封入特典
特製プレミアムカード(2枚)
●応募特典
オリジナルキャップ
●通常仕様
発売元：ワンダースピリッツ
販売元：ポニーキャニオン
©NAMCO LIMITED

ポニーキャニオン・ゲーム・ミュージック・フェア' 98
１／２１より全国約３００のレコード店でポニーキャニオン扱いの各レーベル（もちろん、ワンダースピリッツの商品も含む）をお買い上げ頂くと￥３,０００毎に１点、人気ゲームキャラクター（全５種類）を使用した特製クリアファイルをプレゼント！！
※先着順で行いますので品切れの際はご容赦ください。

WONDER SPIRITS
ワンダースピリッツのホームページ見てね!!
http://www.c-d.co.jp

本+CD！ネクストキング「恋の千年王国 音楽篇」～Festival Overture～

1/21 ■ソニーレコード ■3,262円（税込）
■CD SRCL-4175

ゲームのオリジナル&アレンジ曲を収めたCDと，イラストやインタビューを掲載した本がセットの「本+CD」シリーズ第2弾。

題材ゲーム：ネクストキング 恋の千年王国（バンダイ）
収録曲：①祝典序曲「恋の千年王国」（第一章 ハーブランドの朝～第二章 キングヘンリー～第三章 バラエティ）②王様はエライのじゃ③夢見る小悪魔④涙は見せない⑤記憶の波紋⑥中庭に咲く花⑦日だまりの天使⑧女猛獣使い⑨難しいことキライ⑩熱き肉弾⑪いつも前傾姿勢で⑫けだるい午後⑬かわいい守銭奴⑭異国の少女⑮さわやかな朝⑯ウキウキお散歩⑰そこに残る悲しみ⑱敵陣に突撃!!⑲ババアはなんでも知っている⑳置き去りにされた時間㉑火柱の演舞㉒眠れる森の母さん㉓上るほどに風は痛く㉔海の揺りかご㉕雫の詩㉖幻想と背徳㉗誇り高き戦士たち㉘Chan Chan Bara Bara㉙強大なる敵㉚男子のプライド㉛白熱コロシアム㉜がんばれ，チコリ!!㉝愚か者の行進㉞天焦恋炎㉟中年男の悩み㊱女，あるいは魔物㊲悲しいピエロ㊳もうひとりの私㊴王子様にお願い㊵冒険びより㊶優しくなれる日㊷心の裏側㊸胸騒ぎ㊹もうあの頃に戻れない㊺思い出の数だけ㊻魔王の逆襲㊼恋人たちのクリスマス㊽彼女の計算㊾あなたが1番㊿天国と地獄51とりあえず決定じゃ52ラブアタックチャーンス!!53好きなあのコに54長い一瞬55キミに会えてよかった56ありがとう さようなら
作・編曲：神尾憲一
声の出演：井上喜久子（56ボーカル），高山みなみ，笠原弘子ほか

クライムクラッカーズ2　サウンド・ドラマ

1/21 ■ソニーレコード ■2,854円（税込）
■CD SRCL-4180

昨年10～12月にラジオで放送されたドラマに「おまけ劇場」などをプラス。クライムクラッカーズにあこがれ，大冒険を夢見て家を出てきたお嬢様，セリアの運命は？

題材ゲーム：クライムクラッカーズ2（ソニー・コンピュータエンタテインメント）
収録曲：①プロローグ②ACT.1「クラクラにクラクラ？」③ACT.2「誕生！キャプテン・セリア」④ACT.3「クラクラになるなる！」⑤ACT.4「クラッカー・ライセンスを取得せよ！」⑥ACT.5「テリア姫，誘拐さる！うっきー」⑦ACT.6「もはやクラクラ！」⑧ACT.7「海賊ヒョーンをやっつけろ！」⑨ACT.8「ダブルクラッカーズ参上！」⑩「次回予告!?」⑪クライムクラッカーズ2おまけ劇場
声の出演：岩男潤子，野上ゆかな，中田浩二ほか

ドラマCD ときめきメモリアル 虹色の青春 forever Vol. 1

1/21 ■コナミ／キングレコード ■2,854円（税込）
■CD KICA-7841

ラジオ「CLUBときめきメモリアル」で放送されたドラマ，ソングなどを収録した，『ときメモ』CD新シリーズ。イラスト&設定集が楽しめるCDエクストラ仕様。

題材ゲーム：『ときめきメモリアル』シリーズ（コナミ）
収録曲：①サウンドロゴ②虹色の青春forever4月10日「春風の出会い」③虹色の青春forever4月14日「遠き春の思い出」④monologue1～ボールを追いかけていた頃⑤虹色の青春forever4月16日「一度きりのバースデイ」⑥虹色の青春forever4月17日「あなたに贈る言葉」⑦学園天国⑧monologue2～教室に向かうまで
作詞：阿久　悠（⑦）
作曲：井上忠夫（⑦）
編曲：米光　亮（⑦）
声の出演：菅原祥子（⑦ボーカル），丹下　桜，金月真美ほか
初回特典：香り付きブックレット，ピクチャーCD仕様

Dream of you…／館林見晴

1/21 ■コナミ／キングレコード ■3,059円（税込）
■CD KICA-7832

先行シングル曲を含む，館林見晴のフル・アルバム。天使をイメージした，優しさあふれる1枚となっている。コナミグッズ専門ショップ「こなみるく」などで，記念オリジナル・グッズも同時発売される。

題材ゲーム：『ときめきメモリアル』シリーズ（コナミ）
収録曲：①Dream of you～prologue～②ダイアリーはつぼみのまま③もしも私が天使だったら④気まぐれエモーション⑤Intermission one：dream⑥無口な風⑦Dream of you⑧ANGEL EYES⑨コアラまいった！⑩Miss You…⑪Go！Go！パラメータ～Miharu～⑫Intermission two：alone⑬あなただけのFairy

ファイティング武術　オリジナル・ゲーム・サウンドトラック

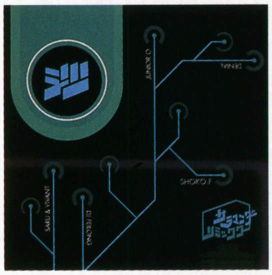
1/21 ■コナミ／キングレコード ■2,243円（税込）
■CD KICA-7834

アジア各地の民族音楽とロックの融合がテーマのオリジナル・サウンドと，作曲者自身によるオープニング曲のダンス・リミックス・バージョンを収録。

題材ゲーム：ファイティング武術（コナミ）
収録曲：①CRIES IN THE WILDERNESS②A GUIDE TO THE LABYRINTH③THE SPIRIT DANCE④THE CODE OF SILENCE⑤THE BEAUTIFUL ENEMY⑥KEEPING THE FAITH⑦THE TENPLE OF STEEL⑧BLOWING YELLOW SAND⑨FIGHTING WU-SHU⑩ADEAL WITH GOD⑪HONG KONG DREAM⑫I'M ALIVE⑬STORIES FOR BOYS⑭BREATHING⑮MAGIC IN THE AIR⑯CRIES IN THE WILDERNESS（REMIX VERSION）

沙羅曼蛇リミックス

1/21 ■コナミ／キングレコード ■2,447円（税込）
■CD KICA-7819



『沙羅曼蛇』のBGMをクラブ・サウンド化した，KONAMIXレーベル第2弾。1月23日23:00から渋谷・club asiaで行なわれる「KONAMIX NITE」の無料入場券も封入。イベントへの問い合わせは☎03-5724-5581（GROOVE GURU RECORDS）まで。

題材ゲーム：沙羅曼蛇（コナミ）
収録曲：①JUNIOR O HAS PENETRATED THE FORCE FIELD MIX／JUNIOR O②RED DEVIL MIX／DANIAL：MADAMIX③DJ FEILONG X-BEAT EUROPEAN DUB／DJ FEILONG④JUNIOR O LOST IN DIRTY SPACE／JUNIOR O⑤METALMIX／SARU＆VIVANT⑥FILE MIX／SHOKO.F

火星物語 SONG COLLECTION ALBUM

1/21 ■エアーズ ■2,000円（税込）
■CD AYCM-594

今春発売予定のPSソフト『火星物語』のキャラクター・イメージ・ソング集。4曲のソングとカラオケ，テーマソングのインスト・バージョンを収録している。ジャケットは水玉螢之丞による描き下ろし。

題材ゲーム：火星物語（アスキー）
収録曲：①フォボスSONG「風の物語」②セーラSONG「抱きしめて」③ポチSONG「旅に出るから」④テーマSONG「Wing」⑤「Wing」（インストルメンタル・ヴァージョン）⑥フォボスSONG「風の物語」（カラオケ・ヴァージョン）⑦セーラSONG「抱きしめて」（カラオケ・ヴァージョン）⑧ポチSONG「旅に出るから」（カラオケ・ヴァージョン）⑨テーマSONG「Wing」（カラオケ・ヴァージョン）
ボーカル：横山智佐（①④），豊口めぐみ（②），千葉　繁（③）

クライムクラッカーズ2 オリジナル・サウンドトラック

1/21 ■エアーズ ■2,800円（税込）
■CD AYCM-596

19曲のゲーム・サウンドと，先行発売されたシングル「LADY FIRST」「銀色の都会」を収録したアルバム。

題材ゲーム：クライムクラッカーズ2（ソニー・コンピュータエンタテインメント）
収録曲：①楽勝・海賊なんてこわくない②冒険・知恵と勇気と乙女ごころ？③謀略・悪党たちは眠らない④遭遇・ホールドアップ！⑤記憶・この手を離さない⑥野望・彼を支える暗い心⑦迷走・何も見えないわたしたち⑧推参・グッピーチームにおまかせ⑨男道・イルカさんやるじゃない⑩脱出・時間いっぱい待ったなし⑪捜査・ダンジョンステップ⑫暗闇・隠された真実⑬決戦・飛び交う銃弾，行き交う想い⑭咆哮・激突戦域⑮決意・君が見つめる戦火の中を⑯破滅・それは未完成がゆえに美しく⑰傷痕・癒えない痛み～LADY FIRST（ピアノソロ）⑱結末・ひとつの可能性⑲帰還・思い出を胸に，またいつか～銀色の都会（インストゥルメンタル）⑳LADY FIRST ㉑銀色の都会（まち）
作詞：秋元　康（⑳），鮎沢すみ絵（㉑）
作・編曲：朝倉紀行
ボーカル：岩男潤子（⑳㉑），野上ゆかな（⑳），宮村優子（⑳）

ルームメイト　ラジオドラマⅡ「涼子の学園生活２」

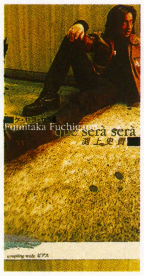
1/21　■データム・ポリスター　■3,059円（税込）
■CD　DPCX-5093

涼子と山本正広とドラマのオリジナル・キャラである八木沢　恵の三角関係や，受験＆卒業を前に揺れる彼女たちの心を描く。新ボーカル曲も3曲収録。

題材ゲーム：ルームメイト～涼子in Summer Vacation（データム・ポリスター）
収録曲：①第4話：クリスマス②Kiss me again③第5話：お正月④恋のうた。⑤第6話：センター入試前後⑥時は夢のように⑦エンディング
ボーカル：藤野とも子（②④⑥）
初回特典：オリジナルトレーディングカード

ケ・セラ・セラ／渕上史貴

1/21　■東芝EMI　■1,020円（税込）
■CDシングル　TODT-5098



『バイオ ハザード』『魔界村』シリーズなどの生みの親，藤原得郎がプロデュースする『オレっ！トンバ』のエンディング・テーマ。アーティストは，『バイオ』のテーマ曲でデビューした渕上史貴。

題材ゲーム：オレっ！トンバ（ウーピーキャンプ）
収録曲：①ケ・セラ・セラ②ピアス③ケ・セラ・セラ（オリジナル・カラオケ）④ピアス（オリジナル・カラオケ）
作詞：渕上史貴
作・編曲：安川宙志

The City of Lost Children　ロストチルドレン・ドラマCD

1/21　■日本クラウン　■2,500円（税込）
■CD　CRCP-15512

ゲーム・ストーリーに沿った内容で展開する，『ロストチルドレン』のドラマ。宮村優子をはじめ，キャストもゲームと同じメンバーを起用している。

題材ゲーム：ロストチルドレン（ゲームバンク）
収録曲：①イントロダクション②サーカスの小屋の男③サイクロプスの夜④宝石店襲撃⑤謎のダイバー⑥入れ墨屋の地図
声の出演：宮村優子，星野充昭，定岡小百合ほか

湾岸トライアルLOVE ～レア・ストーリーズ～

1/21　■日本クラウン　■2,500円（税込）
■CD　CRCP-15518

ゲームのサイド・ストーリーとして楽しめるオリジナル・ドラマと，オープニング・テーマのソングを収録。

題材ゲーム：湾岸トライアルLOVE（パック・イン・ソフト）
収録曲：①オープニングテーマ「言えなかった頃」②イントロダクション③経験～折原祐子④ツイン・ラブ～秋川ゆかり⑤愛して！メカニック～国府田由里⑥悲しみの再会～冬木　葉
作詞・作曲：大野泰生（①）
編曲：勝又隆一（①）
ボーカル：中沢有里子（①）
声の出演：豊嶋真千子，富永みーな，平松晶子ほか

ナムコクラシックコレクションVol.1　アーケードサウンドトラック010

1/22　■ワンダースピリッツ　■2,243円（税込）
■CD　WSCA-00009

『ナムクラVOL.1』のサウンドをオリジナル音源で収録。なつかしの名作のBGMを，原曲とアレンジの両方で楽しめる。

題材ゲーム：ナムコクラシックコレクションVOL.1（ナムコ）
収録曲：①Classics Starting Over②Classics Opening③クレジット音④ゲーム・スタート・ミュージック⑤エクステンド音⑥チャレンジング・ステージ・スタート・ミュージック⑦チャレンジング・ステージ・パーフェクト・ミュージック⑧チャレンジング・ステージ・ノンパーフェクト・ミュージック⑨マイシップ・連れ去られ音⑩マイシップ・取り返し音⑪キャプティブ誤射音⑫ハイスコア・ネーム入れ・ミュージック⑬ネーム入れ・ミュージック⑭Insert Coin！⑮Game Start⑯Stage Indication⑰BGM-Stage1⑱BGM-Stage2⑲BGM-Stage3⑳BGM-Stage4㉑BGM-Stage5㉒BGM-Stage6㉓BGM-Challenging Stage㉔BGM-Challenging Stage Clear！㉕BGM-Final Stage㉖BGM-Indicating Your Score㉗BGM-Hi Score Name Entry㉘BGM-Name Entry㉙BGM-Continue㉚BGM-Game Over㉛BGM-Ending㉜クレジット音㉝スタート・ミュージック㉞ゲームBGM㉟エクステンド音㊱1位・ネーム入れ・ミュージック㊲2～5位・ネーム入れ・ミュージック㊳BGM1 Area-1～4㊴BGM2 Area5～8 ㊵BGM3 Area9～12㊶BGM4 Area13～16，Final-Area㊷スタート前・マンガBGM㊸クレジット音㊹メインBGM㊺エクステンド・ミュージック㊻メインBGM（Hurry Up！）㊼ラウンド・クリア・ミュージック㊽ボーナス・ラウンド・スタート・ミュージック㊾ボーナス・ラウンドBGM ㊿ボーナス・ラウンド・オーバー・ミュージック51ミス音52ネーム入れ・ミュージック53ネーム入れ・終了ミュージック54ゲーム・オーバー・ミュージック55Insert Coin！56Game Start！57BGM-Area1 洋風屋敷編58Round Clear！-Area1 59BGM-Area2 おもちゃ屋敷編60Round Clear！-Area2 61BGM-Area3 お菓子屋敷編62Round Clear！-Area3 63BGM-Area4 ログハウス編64Round Clear！-Area4 65BGM-Area5 カジノハウス編66Round Clear！-Area5 67BGM-Area6 機械仕掛け編68Round Clear！-Area6 69Opening Fanfare！-Bonus Round70BGM-Bonus Round71Result-Bonus Round72Winner's Fanfare-Bonus Round！73BGM-Boss Round74BGM Hurry Up！-Boss Round75Round Clear！-Boss Round76BGM-Oops！I Missed！77BGM-Game Over78BGM-Continue79BGM-Name Entry80BGM-Name Entry Over 81BGM-Ending
特典：特製プレミアムカード，オリジナルキャップ（応募）

アルペンサーファー　アーケードサウンドトラック011

1/22　■ワンダースピリッツ　■2,243円（税込）
■CD　WSCA-00010

フュージョン＆ラップで展開する『アルペンサーファー』のオリジナル・サウンド集。2曲のリミックス・バージョンも収録されている。

題材ゲーム：アルペンサーファー（ナムコ）
収録曲：①ATTRACT②SELECT③SNOWBOARD RAP④COLD LIGHT⑤RIDE ON FREEDOM⑥BLIZZARD⑦JINGLE OF GOLE⑧JINGLE OF RETIRE⑨NAME ENTRY⑩ENDING REPLAY⑪SNOWBOARD RAP（more groove mix）⑫BLIZZARD（break through mix）
特典：特製プレミアムカード，オリジナルキャップ（応募）

ウィザーズハーモニー１＆２　音楽大全集

1/22　■ワンダースピリッツ　■3,670円（税込）
■CD　WSCA-00011

『ウィザーズハーモニー』シリーズの全サウンドに加え，キャラクターからのメッセージを収録した2枚組アルバム。

題材ゲーム：ウィザーズハーモニー，ウィザーズハーモニー2（アークシステムワークス）
収録曲：●ディスク1……①きっとかなえられる未来へ②ずっと…③シンシアのテーマ④ジャネットのテーマ⑤ラシェルのテーマ⑥アリシアのテーマ⑦システィナのテーマ⑧ミュリエルのテーマ⑨セシルのテーマ⑩メリッサのテーマ⑪ソーニャのテーマ⑫真琴のテーマ⑬ジョルジュのテーマ⑭レジーのテーマ⑮マックスのテーマ⑯チェスターのテーマ⑰蒼紫のテーマ⑱ディルのテーマ⑲データロード画面⑳春のテーマ㉑夏のテーマ㉒秋のテーマ㉓冬のテーマ㉔スケジュール選択㉕夏合宿㉖冬合宿 ㉗温泉シーン㉘夏祭り㉙冬祭り㉚検定シーン㉛マップ画面㉜イベント成功㉝イベント失敗㉞ゲームオーバー ㉟卒業パーティー㊱スペシャルメッセージ（ミュリエル）㊲きっとかなえられる未来へ（カラオケ）㊳ずっと…（カラオケ）●ディスク2……①あなたが愛になる②DESTINY③優しさをいつだって④エルウィンのテーマ⑤キースのテーマ⑥レイのテーマ⑦幽魔のテーマ⑧ルークスのテーマ⑨ガイルのテーマ⑩アーストのテーマ⑪ティアナのテーマ⑫ミネアのテーマ⑬ルフィミアのテーマ⑭バティアのテーマ⑮ルミナのテーマ⑯ティーファのテーマ⑰瞳のテーマ⑱マリオスのテーマ⑲シオンの部屋⑳シオンとアカデミー室㉑スケジュール選択㉒夏祭り ㉓冬祭り㉔魔導試験㉕マップ画面㉖卒業テラス1㉗卒業テラス2㉘セーブロード画面㉙タイトルバック㉚ゲームオーバー㉛イベント成功㉜イベント失敗㉝スペシャルコメント（鏡魔夜）㉞スペシャルコメント（ルミナ）㉟スペシャルコメント（バティア）㊱あなたが愛になる（カラオケ）㊲DESTINY（カラオケ）㊳優しさをいつだって（カラオケ）㊴先輩の言葉
ボーカル・声の出演：岩男潤子，池澤春菜，岩本さなえほか
特典：『ウィザーズハーモニー』オリジナルポスター

エルフ版 下級生 Melody

1/23 ■ピンクパイナップル ■3,059円（税込）
■CD KSCA-59073

“サウンド”に頼りすぎず，“言葉”を大切にしたフル・ボーカル・アルバム。生楽器の演奏をバックに，キャラクター＝声優の心を伝える。

題材ゲーム：下級生（エルフ）
収録曲：①Melody②羽のない天使（Angel）③おやすみ④モーション⑤DOUBLE STAR⑥Luna⑦風になりたい⑧Get Into Revolution！⑨思い出は予感に似ている⑩for myself
ボーカル・声の出演：茶山莉子（②），安達まり（④⑨），柳原みわ（⑩）ほか

ユニバーサルナッツ　オリジナルサウンドトラック

1/28 ■NTT出版 ■2,625円（税込）
■CD PSCN-5065

多和田　吏による，22曲のアレンジ・サウンドを収録。氏のゲームに対するイメージが鮮明に反映されたものとなっている。

題材ゲーム：ユニバーサルナッツ（レイ・アップ）
収録曲：①遭難事故②一大事③静寂④相談⑤船内探査⑥安息⑦険悪⑧忍び寄る恐怖⑨誘惑⑩死の口笛⑪戦闘⑫緊急事態⑬脱出⑭懐かしい日々⑮伝説の男⑯アイのテーマ⑰犯人追跡⑱それぞれの思い⑲脱出成功後の安息⑳エピローグ㉑近い未来㉒余韻
作・編曲：多和田　吏

バイオ ハザード2　オリジナル・サウンドトラック

1/29 ■セルピュータ ■2,100円（税込）
■CD CPCA-1001

「Theme of “G”」を主題に展開する，『バイオ2』のサウンドを完全収録。

題材ゲーム：バイオ ハザード2（カプコン）
収録曲：〈ABOUT MOVIE〉①The Beginning Of Story（The Beginning Of Story（Leon）～The Beginning Of Story（Claire）～Leon Met Claire～Attacked By Zombie's～Mad Trailer）②Annette's Recollection③Normal End Title④Special End Title⑤Credit Line Of Whole Staff〈OPENING〉⑥Prologue〈R.P.D.〉⑦Raccoon City⑧The Front Hall⑨The First Floor⑩The Second Floor⑪Secure Place⑫Leon With Claire⑬The Library⑭Sherry's Theme⑮The Basement Of Police Station⑯“T”-A⑰The First Malformation Of “G”〈IN THE SEWER〉⑱Ada's Theme〈THE MARSHALLING YARD〉⑲The Marshalling Yard（The First Half）⑳The Marshalling Yard（The Latter Half）㉑The Second Malformation Of “G”〈THE UNDERGROUND LABORATORY〉㉒The Underground Laboratory㉓is Ada Spy!?㉔Escape From Laboratory ㉕Good Bye, Leon…㉖Mother㉗One More Kiss〈THE PLATFORM〉㉘“T”-B㉙The Third Malformation Of “G”〈ENDING〉㉚And After That…㉛Credit Line
作曲：カプコンサウンドチーム
初回特典：シリアルナンバー入り認証プレート，特製ジャケット仕様

私立ジャスティス学園～リージョン オブ ヒーローズ　オリジナル・サウンドトラック

1/29 ■セルピュータ ■2,100円（税込）
■CD CPCA-1002

“青春”“友情”などをテーマにしたサウンドに「太陽学園校歌」を収録したサントラCD。

題材ゲーム：私立ジャスティス学園～リージョン オブ ヒーローズ（カプコン）
収録曲：①序章②俺達の学校は俺達が守る！③本日の一番④生徒選抜⑤勝負!!⑥太陽学園高等部屋上⑦パシフィックHS裏門前⑧五輪高校第一体育館⑨外道高校裏工事現場⑩太陽学園中等部グランド⑪ドライブインシアター⑫五輪高校臨海合宿所前⑬外道高校前河川敷⑭太陽学園高等部教室⑮ジャスティス学園正門前⑯ジャスティス学園図書館⑰幻影空間⑱速報！勝利者⑲しっかりしろ！⑳屈辱の敗北㉑太陽学園のテーマ㉒五輪高校のテーマ㉓パシフィックHSのテーマ㉔外道高校のテーマ㉕先生のテーマ㉖雷蔵のテーマ㉗決戦！雹㉘洗脳されたとしても…㉙エンディング1 愛のテーマ㉚エンディング2 友情のテーマ㉛エンディング3 青春のテーマ㉜エンディング4 太陽学園の希望㉝エンディング5 外道高校，良いところ㉞エンディング6 恭介の兄弟愛㉟エンディング7 エッジの決意㊱エンディング8 さくらの気持ち㊲エンディング9 雹の苦悩 ㊳ファンファーレ㊴バッドエンディング㊵スタッフロール㊶闘いは続く…㊷太陽学園校歌㊸SEコレクション㊹おまけ
作曲：カプコンサウンドチーム
初回特典：学籍番号入りオリジナル学生証

前号追補タイトル　インディーズ

ストライカーズ1945Ⅱ・ストライカーズ1945

'97 12/20 ■新声社／サイトロン ■1,890円（税込）
■CD SGCD-0001

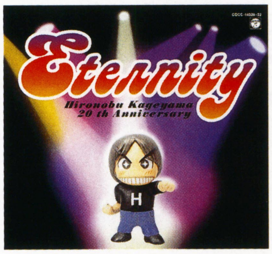
新声社＆サイトロンによるゲーム音楽CD第1弾は『ストライカーズ1945』シリーズの全楽曲と，アレンジ・バージョンを収録。作曲者へのロング・インタビューを掲載したインナー，楽譜つき。

題材ゲーム：ストライカーズ1945，ストライカーズ1945Ⅱ（彩京）
収録曲：①Devil's Tower－Arrange Version－〈オリジナルBGM from STRIKERS 1945Ⅱ〉②In the name of Strikers③Strikers Scramble④Devil's Tower⑤Overcoat Technology⑥Mission Over⑦Far from the Cloud sea⑧Battle of Extreme north⑨Infinity Orbit⑩Burnt Field⑪Oasis Regaining⑫Dam Buster⑬C･A･N･Y Again⑭Final Mission⑮F･G･R⑯Battle Report〈オリジナルBGM from STRIKERS 1945〉⑰In the name of Strikers⑱Strikers Scramble⑲Rising Sun⑳Devil in the Steel㉑Mission Over㉒Shadow of Reich㉓Flying wing㉔White Hell㉕Deadline㉖Dark Cave㉗Stratesphere　Flight㉘Strange Moon㉙Decisive Battle㉚Caught in Fire㉛Battle Report〈ボーナストラック〉㉜Twin Mustang（アメリカ面2610バージョン）㉝Triebflugel（基地面2610バージョン）㉞S.E.Collection（STRIKERS1945Ⅱ）㉟S.E.Collection（STRIKERS1945）

前号追補タイトル

エターニティ／影山ヒロノブ

'97 8/21 ■日本コロムビア ■10,194円（税込）
■CD COCC-14328～32（5枚組）



アニメソング歴10年を迎えた影山ヒロノブのベスト・アルバム。ゲーム版『ドラゴンボール』シリーズや『サイキックフォース』に使われた曲を含んでおり，アニメ，特撮，オリジナルの3ジャンルをディスク5枚で収録している。

題材ゲーム：ドラゴンボールZ アルティメットバトル22，ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説（バンダイ）／サイキックフォース（タイトー）
収録曲：●ディスク1〈アニメ〉……①STARDUST MEMORY②スターダスト ボーイズ③夢光年④ソウル・ブラザー⑤炎のバイオレンス⑥非情のソルジャー⑦ザ・ヘッドマスターズ⑧君はトランスフォーマー⑨TRANSFORM！⑩デストロン讃歌⑪汗のモノローグ⑫10（テン）オンスのバイブル⑬聖闘士神話～ソルジャー・ドリーム～⑭夢旅人⑮BEST FRIEND～ベスト・フレンド～⑯BOYS BE～君にあげるために～⑰CHA-LA HEAD-CHA-LA（チャラ・ヘッチャラ）⑱1♥（one･heart）光年⑲プラス・アルファ（＋α）●ディスク2〈アニメ〉……①Dead or Dead～愛さえも棄て～②光の旅③「ヤ」なことには元気玉!!④MIND POWER…気…⑤ダークウォーター～愛すべき戦士たち～⑥戦士たちの休息⑦spacepeople DBZ⑧WILD DANCE NIGHT〈夜明けまで突っ走れ〉⑨忘れかけたFairly Tale⑩運命の日～魂vs魂～⑪FOR EVER'96～PIANO NEW VERSION～⑫紅の流星機⑬キャシャーン～風の墓標～⑭STAND ALONE～涸れ果てた心に～⑮WE GOTTA POWER⑯僕たちは天使だった●ディスク3〈アニメ〉……①希望子午線～ホライズン・ブルー～②FIGHT OH FIGHTING ROAD③GO！GO！ぶーりん!!④昨日の夢，今日の光ーサイレントナイト・モーニングムーンー⑤鬼神童子ZENKI⑥CROSS FIRE!!⑦僕たちのスタート⑧永遠の約束⑨運命という名の迷路⑩超鬼神ZENKI，来迎聖臨！⑪パワーアップ・タートルズ⑫SIGN～兆～（きざし）⑬NEVER ENDIGN，NEVER GIVE UP⑭覚悟完了！⑮ON THE VERGE OF REVIVAL⑯Dokkan Beat●ディスク4〈特撮〉……①電撃戦隊チェンジマン②NEVER STOP チェンジマン③ファイト！チェンジロボ④光戦隊マスクマン⑤愛のソルジャー⑥燃えるぜファイアー⑦オーラに輝け！グレートファイブ⑧五つの心でファイブロボ⑨鳥人戦隊ジェットマン⑩こころはタマゴ⑪時を駆けて⑫ジェットイカロス 無敵ロボ！⑬ジェットガルーダ鳥のロボ⑭あいつが正しいヤキソバン⑮戦うために生まれた戦士⑯おれはガンマン～ガンギブソンのテーマ～⑰紫狼（パープルウルフ）伝説⑱出たぞ！隠大将軍!!⑲IT WAS 30 YEARS AGO●ディスク5〈オリジナル〉……①麗しのサブリナガール②光のメッセージ③希望の翼ー熱血千里駒ー④いっしょになろうよ⑤WE ARE REYSOL⑥Do！Challenge⑦伝説の翼⑧GET THE WIN “J”⑨MELODY（メロディー）⑩光りのこども⑪はてなのはね⑫イカスミダ，タコスミダ⑬好き 好き 好き⑭セント・エルモス・ファイアー⑮ベイエリアの風⑯WILD BOY⑰BACK TO THE DREAM

前号追補タイトル

Heavenly Blue／高野　蘭

'97 11/12 ■ポリグラム ■1,020円（税込）
■CDシングル PODX-1035

テレビ東京で毎週木曜25：15～25：45に放映中のアニメ「VIRUS」のエンディング・テーマ曲。サウンド・プロデュースを来生たかおが担当している。

題材ゲーム：VIRUS（ハドソン）
収録曲：①Heavenly Blue②さよならの街で③Heavenly Blue（オリジナル・カラオケ）
作詞：柚木美祐
作曲：来生たかお
編曲：柿崎洋一郎

前号追補タイトル

デュアルヒーローズ　オリジナル・ピュア・ゴールド・ミックス

'97 11/21　■日本クラウン　■2,500円（税込）
■CD　CRCP-15507

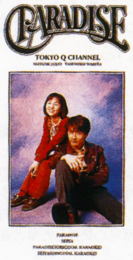
BUDDY ZOOによる『デュアルヒーローズ』のリミックス・サウンド集。キャラクター・テーマをメインに，17曲を収録。

題材ゲーム：デュアルヒーローズ（ハドソン）
収録曲：①PROLOGUE from HEROES②GAME THEATER③GAI-Fire Hero④KUMO-Dancing Lady⑤HOE-Dragon Kung-Fu⑥GYN-Killer Sergeant⑦JUIE-Bionic Beast⑧RAY-Evil Fascinator⑨SELECT INTERLUDE＃1⑩GUN-Military Soldier⑪HANA-Cutie Chaser⑫RETSU-Super Ninja⑬ZORR-Brutal Tyrant⑭ZEN-Dirty Fighter⑮SELECT INTERLUDE＃2⑯GEZORR-Ultimate Malice⑰DUAL ENDING
作・編曲：BUDDY ZOO（太田浩一，木下伸司）

前号追補タイトル

PARADISE／東京Qチャンネル

'97 11/27　■東芝EMI　■1,020円（税込）
■CDシングル　TODT-5073



テレビ東京の番組「わいん好き!!」のエンディング，PSソフト『オレっ！トンバ』のオープニングとして流れる曲を収録。

題材ゲーム：オレっ！トンバ（ウーピーキャンプ）
収録曲：①PARADISE②聖夜③PARADISE（オリジナルカラオケ）④聖夜（オリジナルカラオケ）
作詞：須藤まゆみ，割田康彦（②）
作・編曲：割田康彦，萩田光雄（②④編曲）

前号追補タイトル

サウンドコレクション　ソールドアウト コンプリート編

'97 12/5　■シンコー・ミュージック　■2,500円（税込）
■CD　SMCD-00006～7（2枚組）

ゲームの攻略にも役立つサントラ。先月紹介した「ROCK編」「POPS編」をまとめたもの。

題材ゲーム：ソールドアウト（シンコー・ミュージック）
収録曲：●ディスク1……①SHAME（ベスト・サウンド）②SHAME（最悪サウンド）③SHAME（B級サウンド）④SHAME（カラオケ）⑤SIT BACK＆DON'T TALK BACK（ベスト・サウンド）⑥SIT BACK＆DON'T TALK BACK（最悪サウンド）⑦SIT BACK＆DON'T TALK BACK（B級サウンド）⑧SIT BACK＆DON'T TALK BACK（カラオケ）⑨HOOCHY COOCHY，BROWN EYED ROSE（ベスト・サウンド）⑩HOOCHY COOCHY，BROWN EYED ROSE（最悪サウンド）⑪HOOCHY COOCHY，BROWN EYED ROSE（B級サウンド）⑫HOOCHY COOCHY，BROWN EYED ROSE（カラオケ）⑬LIVING FOR THE MOMENT（ベスト・サウンド）⑭LIVING FOR THE MOMENT（最悪サウンド）⑮LIVING FOR THE MOMENT（B級サウンド）⑯LIVING FOR THE MOMENT（カラオケ）⑰HOLDING ON（ベスト・サウンド）⑱HOLDING ON（最悪サウンド）⑲HODLING ON（B級サウンド）⑳HOLDING ON（カラオケ）●ディスク2……①LOVE THAT NEVER ENDS（ベスト・サウンド）②LOVE THAT NEVER ENDS（最悪サウンド）③LOVE THAT NEVER ENDS（B級サウンド）④LOVE THAT NEVER ENDS（カラオケ）⑤LAST TEAR OVER YOU（ベスト・サウンド）⑥LAST TEAR OVER YOU（最悪サウンド）⑦LAST TEAR OVER YOU（B級サウンド）⑧LAST TEAR OVER YOU（カラオケ）⑨IF WE EVER MEET AGAIN（ベスト・サウンド）⑩IF WE EVER MEET AGAIN（最悪サウンド）⑪IF WE EVER MEET AGAIN（B級サウンド）⑫IF WE EVER MEET AGAIN（カラオケ）⑬NEVERTHELESS（ベスト・サウンド）⑭NEVERTHELESS（最悪サウンド）⑮NEVERTHELESS（B級サウンド）⑯NEVERTHELESS（カラオケ）⑰GIVE ME YOUR LOVE（ベスト・サウンド）⑱GIVE ME YOUR LOVE（最悪サウンド）⑲GIVE ME YOUR LOVE（B級サウンド）⑳GIVE ME YOUR LOVE（カラオケ）
作曲：本山淳弘，崎元　仁，小谷野謙一，並木　学，宮城朋子

前号追補タイトル

ブルーブレイカー　ラジオドラマCD Vol. 1

'97 12/6　■ブロッコリー　■2,800円
■CD　BCR-007

ラジオ番組で放送されたドラマと，新録トークを収録。初回分にはCDボックスつき。

題材ゲーム：ブルーブレイカー（ヒューネックス）
収録曲：①オープニング②第一話③第二話④コメント⑤第三話⑥第四話⑦コメント⑧おまけ
声の出演：遠近孝一，橘ひかり，山崎和佳奈ほか
初回特典：CD3枚収納オリジナル描き下ろしBOX

前号追補タイトル

VIRUS～ウイルス・バスター・サージ　オリジナル・サウンドトラック

'97 12/10　■ポリグラム　■2,548円（税込）
■CD　POCX-1083

テレビアニメ版「VIRUS」のサウンド集。CDエクストラ・パートに，アニメの画像データも収録している。

題材ゲーム：VIRUS（ハドソン）
収録曲：①Rainy Day And Day〈NEO HONG KONG〉②M-1E③M-1A〈STAND〉④M-8後半⑤RM-2⑥M-5⑦RM-1⑧M6C～B〈VIRUS ATTACK〉⑨M-10B⑩M-15⑪RM-10⑫M-14⑬M-12A⑭M-11A⑮RM-8⑯M-13〈ZAHINELL〉⑰M-21〈ERIKA－DONA〉⑱M-17A⑲M-16⑳M-18〈SERGE'S SUFFERING〉㉑M-4A㉒M-24㉓M-3㉔M-25〈HEALING〉㉕RM-5〈RYU〉㉖M-22㉗M-23A〈IN A BRAIN〉㉘M-19㉙M-26〈INCUBATOR〉㉚M-2A㉛Heavenly Blue
作詞：降谷建志（①），柚木美祐（㉛）
作・編曲：大森俊之，池間史規（⑤⑪），岩瀬聡志（⑮），降谷建志（①作曲），Dragon Ash（①編曲），来生たかお（㉛作曲），柿崎洋一郎（㉛編曲）
ボーカル：Dragon Ash（①），高野　蘭（㉛）

前号追補タイトル

ブラッディロア　オリジナルサウンドトラック

'97 12/17　■ワンダースピリッツ　■2,548円（税込）
■CD　WSCA-00007

『疾風魔法大作戦』『バトルガレッガ』の作曲者たちによる，アーケード版『ブラッディロア』のオリジナル・サウンド集。

題材ゲーム：ブラッディロア（ライジング／エイティング）
収録曲：①Reason Of Battle②Coin～Legend③Hard Elbow④Round Up⑤Atomic Sucker⑥Let's Rave On！⑦Melted Metal⑧Dropping Out⑨Silent Gravity⑩Impact！⑪Trespass⑫Radical Shot⑬Pain～Flow⑭Enter Sandman⑮Rubber Lover⑯Recollections⑰Meaning Of Victory
作・編曲：本山淳弘，小谷野謙一，崎元　仁，並木　学，宮城朋子
特典：特製ステッカー

前号追補タイトル

クールボーダーズ2　オリジナル・サウンドトラック

'97 12/17　■ワンダースピリッツ　■2,548円（税込）
■CD　WSCA-00008

ゲームの全オリジナル・サウンドと，ボイスやSEをフィーチャーした作曲者によるスペシャル・ミックス・バージョンが収録されたアルバム。

題材ゲーム：クールボーダーズ2～キリングセッション（ウエップシステム）
収録曲：①Killing Session②Pump it③Fill da Dance④Storming⑤Big Born⑥The Red Hot Mamma⑦Lynch Law⑧Faste'n' Lose⑨Say a Cut Rank⑩Mr.Rain⑪Diatomic power⑫That U Scream⑬Tranzy⑭Rambling Low⑮Ending⑯Cool Boarders⑰Go Take Go⑱World Wide Mole Cricket⑲Juice⑳Time Over㉑SBC Round Start㉒Ranking ㉓Loading㉔Cool Boarders2 Special Mix
作曲：南波敦典，嶋村泰周（⑰）
特典：オリジナルカセットインデックス，オリジナルスプーン（応募）

前号追補タイトル

センチメンタルグラフティⅢ～再会5秒前，出会った頃のように①～

'97 12/17　■ムービック　■2,625円（税込）
■CD　MACM-1003

女の子たちが“彼”との再会を果たすラジオ放送分のドラマに，出会ったあとの気持ちが語られるオリジナル・シーンを追加収録。声優からのメッセージも楽しめる。

題材ゲーム：センチメンタルグラフティ（NECインターチャネル）
収録曲：〈ドラマ〉①沢渡ほのか②松岡千恵③森井夏穂④安達妙子⑤星野明日香⑥遠藤　晶〈メッセージ〉⑦鈴木麻里子（ほのか）⑧米本千珠（千恵）⑨満仲由起子（夏穂）⑩岡田純子（妙子）⑪岡本麻美（明日香）⑫鈴木麗子（晶）
声の出演：山崎和佳奈，吉永孝宏，諸角憲一ほか
初回特典：プレミアムカード（3枚）

前号追補タイトル

湾岸トライアル　オリジナル・サウンドトラック

'97 12/17 ■日本クラウン ■2,500円（税込）
■CD CRCP-15510

ゲームに使用されている楽曲とソング，「JUST YOU AND I」のアコースティック・バージョンなどを収録。

題材ゲーム：湾岸トライアル（パック・イン・ソフト）
収録曲：①オープニングテーマ「アーバンナイト」②予感のテーマ「天気になれたら」③信頼のテーマ「見つめてほしい」④再燃のテーマ「愛が届く時」⑤誇りのテーマ「日曜日の微笑み」⑥条件のテーマ「もう一度振り向いて」⑦ミッドナイトハイウェイ⑧ダウンロード⑨クロスライン⑩ドリフトジャングル⑪ダブルクラッチ⑫ブルーライト湾岸⑬6ギアー⑭チャンス⑮TRY・TRY・TRY⑯JUST YOU AND I⑰JUST YOU AND I（アコースティックヴァージョン）
作詞：GREG IRWIN（⑯）
作・編曲：野見祐二，寺田創一，大野泰生（⑯⑰作曲）

前号追補タイトル

エイブ・ア・ゴーゴー　オリジナルサウンドトラック

'97 12/17 ■日本クラウン ■2,500円
■CD CRCP-15511

独特のおもむきを持つPSのアクション・ゲーム『エイブ』のオリジナル・サウンド集。全38トラック構成。

題材ゲーム：エイブ・ア・ゴーゴー（ゲームバンク）
収録曲：①オッドワールド②ラプチャーファーム③脱出④ABEの月⑤パラマイトの紋章⑥スクラブの紋章⑦シュリクール出現⑧モラック怒る⑨工場停止⑩ABE，ピンチ⑪バッドエンド⑫ハッピーエンド／ほか26曲

前号追補タイトル

同級生～恋愛専科２～Episode 6

'97 12/19 ■ピンクパイナップル ■4,078円（税込）
■CD KSCA-59086

いよいよ鳴沢　唯がメインキャラとなる，「恋愛専科2」最終巻。DJパートも，最終回にふさわしい盛り上がりを見せる。

題材ゲーム：同級生2（エルフ）
収録曲：●ディスク1（DJ Disc）……①同級生 恋愛専科CD Special②橘ひかりの天上天下“唯”が独尊●ディスク2（Drama Disc）……〈ラジオドラマ・同級生2第6話「サヨナラのかわりに」〉①第一回「兄として，妹として」②第二回「遠い日の約束」③第三回「男として，女として」
声の出演：高橋美紀，麻見順子，こおろぎさとみほか

前号追補タイトル

ドラマCD『マリーのアトリエ』～ザールブルグの錬金術士①～

'97 12/21 ■ムービック ■2,730円（税込）
■CD MACM-1005

『マリーのアトリエ』のラジオ番組で放送された4つのエピソードと，未放送ドラマ&声優のコメントを収録。リスナーからのハガキ紹介コーナーもあるブックレットつき。

題材ゲーム：マリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士（ガスト）
収録曲：①第1話「笑顔ある一日の巻」②第2話「金のぷにぷにの巻」③第3話「夜の呼び声の巻」④第4話「自慢のルアーの巻」⑤第5話「どメガ・フラムの巻」
声の出演：池澤春菜，大沢つむぎ，岡野浩介ほか

前号追補タイトル

another sun／森下玲可

'97 12/25 ■イーストウエスト・ジャパン ■1,020円（税込）
■CDシングル AMDM-6228

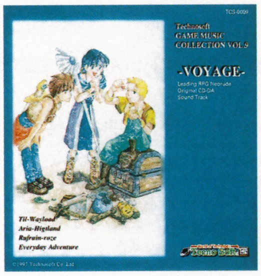
PSソフト『ロックマンDASH』のCMで流れているイメージ・ソングと，ゲームのエンディング・テーマを収録。CD購入者を対象にした応募特典あり。

題材ゲーム：ロックマンDASH（カプコン）
収録曲：①another sun②あなたの風が吹くから③another sun（カラオケ）

前号追補タイトル　インディーズ／通信販売

テクノソフト・ゲーム・ミュージック・コレクションVol.9－VOYAGE－

'97 5月 ■テクノソフト ■2,300円（税込）
■CD TCS-0009



オリジナル曲をメインに32曲を収録した，テクノソフトの通販で発売中のサウンド・トラック。『ネオリュード2』の発売記念プレゼントにもなっている。

題材ゲーム：ネオリュード（テクノソフト）
収録曲：①希望の大空②空への憧れ③“うーむ…”④リムファイアのテーマ⑤安らぎの一時⑥“怪しいぞ…”⑦冒険の序曲⑧“あれっ？”⑨攻撃⑩冷たい風に煽られて⑪緊迫した空気⑫強靭なる敵⑬無限の闇⑭強攻⑮“急げ!!”⑯不安との戦い⑰フリーメル⑱冒険の日記⑲“そおぉっと…”⑳暗流㉑危機迫る㉒巨大なる敵㉓“がっかり…”㉔生命の光㉕立ち向かう勇者達㉖神秘の空間㉗遥かなる戦歴㉘心閉ざした船㉙暴走する幼き心㉚聖なる鬼神㉛平穏な日々㉜果てしなき空

前号追補タイトル　インディーズ／通信販売

アーマード・コア　オリジナルミュージックファイルズ

'97 12/4 ■フロム・ソフトウェア ■2,000円（税込）
■CD FSF-ST001

PS版『アーマード・コア プロジェクトファンタズマ』に入っている申し込み用紙で購入できる限定盤。オリジナル・バージョンと5曲のアレンジを収録している。ディスクユニオンPIW各店でも入手可能。

題材ゲーム：アーマード・コア　プロジェクトファンタズマ（フロム・ソフトウェア）
収録曲：①High Fever（Album Version）②Response～Infraction③Shape Memory Alloys（Album Version）④Dotted Line⑤Junk Mail⑥Integrity⑦Fall Pipe⑧A Pacifist⑨Hoggishness⑩Insurance Money⑪P.O.Box⑫Mercury⑬Mai Tai⑭Air⑮Complete Physical⑯Grip（Album Version）⑰Dooryard⑱Circulation（Album Version）⑲Main Drag（Album Version）

VIDEO&LD

バトルアスリーテス大運動会 track 2

1/23 ■パイオニアLDC ■5,775円（税込）
■VHS PIVS-7142／■LD PILA-7092

あかりを励ますため，自分の民族に伝わる儀式をはじめたターニャ。その結果，寮内は大騒ぎに……。テレビアニメ版の第3話と，ジェシーとアイラの水泳バトルロイヤルが展開する第4話を収録。

（カラー60分）
題材ゲーム：バトルアスリーテス大運動会（インクリメントP）
収録内容：①第3話「ンガジの夜」②第4話「マイライバル」
声の出演：夏樹リオ，久川　綾，阪口あやほか
特典：4ページ解説書

エルフ版 下級生～あなただけを見つめて… 第1巻「ときめきの予感…」

1/23 ■ピンクパイナップル ■7,140円（税込）
■VHS KSVA-53291／LD KSLA-53291

結城瑞穂の弟の命の恩人として，結城家に迎えられた長瀬トオル。以前から彼を意識していたため，とまどう瑞穂だったが，翌日親友の神山みこが，彼女にトオルへの想いを打ち明ける。さらに後輩の南里 愛も，トオルに告白するのだった。

（カラー34分）
題材ゲーム：下級生（エルフ）
声の出演：茶山莉子，柳原みわ，三五美奈子ほか

サクラ大戦歌謡ショウ 帝国歌劇団・花組特別公演「愛ゆえに」

1/25 ■BMGビクター ■5,800円
■VHS BES-1823／LD BELL-1087

昨年公演された『サクラ大戦』の声優たちによる舞台の模様を，ほぼノーカットで収録。声優へのインタビュー，リハーサル風景なども見ることができる。

（カラー120分）
題材ゲーム：サクラ大戦（セガ）
出演：横山智佐，富沢美智恵，高野 麗ほか
初回特典：花組レトロブロマイド

非売品

セガサターンビデオマガジン1月発売タイトル号

1/1 ■セガ ■非売品（プロモーション用）
■VHS

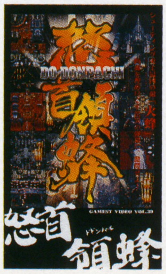
収録ソフトは少ないが，『バーニングレンジャー』『AZEL』といった注目作の映像が見られる，1月発売タイトル号。

（カラー16分）
収録内容：①R？MJ THE MYSTERY HOSPITAL②バーニングレンジャー③卒業アルバム④金田一少年の事件簿～星見島 悲しみの復讐鬼⑤SDガンダムGセンチュリーS⑥AZEL～パンツァードラグーンRPG⑦坂本竜馬・維新開国⑧本格将棋指南 若松将棋塾⑨大航海時代外伝⑩魔法少女プリティサミー～ハートのきもち⑪ルパン三世ーピラミッドの賢者ー

前号追補タイトル

怒首領蜂

'97 12/5 ■新声社 ■5,800円
■VHS GV-39



C-TYPEの機体による稼ぎプレイを，ノーカットで完全収録。コンボやスコアもしっかり見ることができるので，スコアの限界をめざすシューターにオススメ。

（カラー60分）
題材ゲーム：怒首領蜂（アトラス）
収録内容：①オープニング②C-TYPE2周攻略（ノーカット）③弾幕特集

前号追補タイトル

ザ・キング・オブ・ファイターズ'97

'97 12/19 ■新声社 ■6,500円
■VHS GV-41

全キャラクターの連続技を中心に，CPU戦攻略，エンディングなどを収録。ゲームファン，キャラクター・ファンのどちらにも楽しめる内容となっている。

（カラー115分）
題材ゲーム：ザ・キング・オブ・ファイターズ'97（SNK）
収録内容：①オープニング②キャラ紹介③連続技④コンピュータ戦攻略⑤エンディング集／ほか

前号追補タイトル

バトルアスリーテス大運動会 MISSION 4「Match Unexpected～思いがけない好敵手」

'97 12/21 ■パイオニアLDC ■5,800円
■VHS PIVS-1574／LD PILA-1444

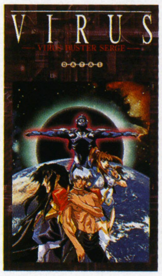
OVA版「バトルアスリーテス大運動会」の4作目。年に1度，七夕恒例行事として行なわれる男子校衛星との親善試合。そこで出会った美少年に，あかりは心をひかれる。

（カラー30分）
題材ゲーム：バトルアスリーテス大運動会（インクリメントP）
声の出演：夏樹リオ，川上とも子，矢島晶子ほか
特典：描き下ろしジャケット，設定解説書

前号追補タイトル

VIRUS～ウイルス・バスター・サージDATA-1

'97 12/21 ■ポリグラム ■5,800円
■VHS POVV-3201



大張正己監督のテレビアニメ「VIRUS」第1～3話を収録。近未来のネットワーク社会に現れた「ウイルス」を撲滅すべく結成された，超法的組織「STAND」。その行動隊長レイヴェンを，主人公のサージが暗殺しようとするところから物語がはじまる。

（カラー75分）
題材ゲーム：VIRUS（ハドソン）
収録内容：①第1話「CUTTHROAT PUPPETS」②第2話「THE PATH VIA HELL」③第3話「WE STAND ALONE」
声の出演：三木眞一郎，鈴置洋孝，飯塚雅弓ほか
初回特典：大張正己描き下ろしB2ポスター

前号追補タイトル

VIRUS～ウイルス・バスター・サージACT-1

'97 12/21 ■ポリグラム ■4,800円
■LD POLV-3201

2話ずつ収録されるLDは，テレビで放映されなかったシーンを盛り込んだ「スペシャル・リテイク・ヴァージョン」。ディレクターズ・カット版として楽しめる。

（カラー50分）
題材ゲーム：VIRUS（ハドソン）
収録内容：①第1話「CUTTHROAT PUPPETS」②第2話「THE PATH VIA HELL」
声の出演：檜山修之，池澤春菜，折笠 愛ほか
初回特典：大張正己描き下ろしB2ポスター

★とじ込み付録「SUPERSOFT HOT INFORMATION」制作スタッフ……スタジオベントスタッフ（山下 章，仲みゆき，大出綾太，山中直樹，中村京子），開田清隆，薮良小路，曳地哲司，白川大輔，伊藤真臣，渡辺和歳，林 秀人，マイコンBASICマガジン編集部

PONY CANYON

SCITRON LABEL NEW RELEASE

SCITRON

CD 98.1.8 ON SALE

-SCITRON 1500 SERIES-

侍魂～サムライスピリッツ～/SNK　新世界楽曲雑技団

CD:PCCB-00283　¥1,529(税込)

初回特典：スーパーピクチャーCD

あの侍魂～サムライスピリッツ～がHYPER NEOGEO 64で3D格闘ゲームとしてついに登場！限りなく広がるサムスピの世界を、早くも1500シリーズで、オリジナルBGMとボイス&S.E.コレクションを余すところなく収録。解説書、楽譜付き。

<収録曲>
ORIGINAL VERSION
VOICE & S.E.COLLECTION

CD 98.1.21 ON SALE

<収録曲>
1　四神の門 ～戦雲の兆し～（タイトル(国内、海外版)）
2　月華の剣士 ～夜明け前～（テーマ曲1）
3　変転（テーマ曲2）
4　流転（テーマ曲3）
5　因縁（テーマ曲4）
6　剣聖（?ステージ）
7　朱雀（??ステージ1）
8　邪神の門（??ステージ2）
9　その後・・・（エンディング2－2）
10　流燈（エンディング2－1）
11　あかり唄

～幕末浪漫～　月華の剣士

～ARRANGE SOUND TRAX～/SNK　新世界楽曲雑技団

CD:PCCB-00298　¥2,548(税込)

初回特典：特製CTインデックス

ゲーム人気、キャラクター人気で話題騒然の「～幕末浪漫～　月華の剣士」から、早くもアレンジサウンドトラックス登場！ ピアノ、ヴァイオリン、合唱をフィーチャーし、新世界楽曲雑技団渾身のアレンジが冴え渡る!一条あかり役麻績村まゆ子のボーカル曲も収録。ファン必聴の1枚。

CD NOW ON SALE

-SCITRON 1500 SERIES-

～幕末浪漫～　月華の剣士／SNK　新世界楽曲雑技団

CD:PCCB-00287　¥1,529(税込)

CD 98.1.21 ON SALE

<収録内容>

舞の覚え書き1(夏)
炎龍神(オリジナル/アレンジ)

舞の覚え書き2(春)
イヴォンヌ・ルロールへの幻想よりピアノとハープによる浮遊(オリジナル/アレンジ)

舞の覚え書き3(冬)
Get'n Up(オリジナル/アレンジ)
まいまいきゅーん (オリジナル/アレンジ)
Dear 舞 BOY　唄：曽木亜古弥

舞の覚え書き(そして今)
Voice Collection(餓狼伝説シリーズ・K.O.F.シリーズ)

(餓狼伝説2,餓狼伝説スペシャル,餓狼伝説3,REAL BOUT餓狼説,REAL BOUT餓狼伝説スペシル,K.O.F.'96より)

-SNK Characters Sounds Collection Vol.6-

不知火　舞/SNK

CD:PCCB-00297　¥1,529(税込)

初回特典：スーパーピクチャーCD

大好評のシリーズ第6弾は、餓狼伝説、KOFシリーズで大人気女性キャラ「不知火舞」。出演作品のテーマ曲はもちろん、曽木亜古弥さんのボーカル曲「Dear 舞 BOY」、ボイスコレクションももちろん収録。描きおろしイラストを含むオールカラーブックレット、スーパーピクチャーCD仕様。

-Fantastic Character Series-

CD 98.1.8 ON SALE
きまぐれマイベイビィ
アクセラ
CD:PCCB-00295　¥2,548(税込)

CD 98.2.4 ON SALE
バックガイナー
～よみがえる勇者たち～
ピング
CD:PCCB-00299　¥2,548(税込)

「子安、氷上のゲムドラナイト」

日時：毎週日曜日　好評放送中！

東京放送(TBS/東京/954kHz)	深夜25：00～25：30
北海道放送(HBC/北海道/1287kHz)	深夜25：00～25：30
毎日放送(MBS/大阪/1179kHz)	深夜24：00～24：30
RKB毎日放送(RKB/九州/1278kHz)	深夜24：40～25：10

パーソナリティー：子安武人、氷上恭子

12月放送のラジオドラマは「ヴァンパイアハンター」

CD 98.1.8 ON SALE

-RADIO DRAMA-

ヴァンパイアハンター ドラマCD
カプコン
CD:PCCB-00296　¥2,548(税込)

キャスト
バイロン/小川真司,デミトリ/大塚明夫,モリガン/佐久間レイ,アニタ/矢島晶子,ドノヴァン/石塚運昇,リンリン/岡本麻弥,レイレイ/宮村優子,ガロン/立木文彦,フェリシア/野上ゆかな,サスカッチ/川津泰彦

1月放送予定のラジオドラマは「月華の剣士」

CD 98.2.4 ON SALE

-RADIO DRAMA-

～幕末浪漫～　月華の剣士 ドラマCD/SNK

CD:PCCB-00302　¥2,548(税込)

DataBase Windows95新作発売予定表

光栄から，リコエーション・ゲームの最新作『織田信長伝』や『蒼き狼と白き牝鹿』第4弾などが発表された。アスキーはPSから『トゥルー・ラブストーリー』最新作を移植。システムソフトは過去の作品2作ずつをセットにして発売する「名作お買得パック」を開始した。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
12月10日	★幸福の羅針盤	占い	スプリングコスモ	3,600円
12月12日	★プロの碁'98 SP	囲碁	日本囲碁ソフト	9,800円
12月17日	デスクトップ・キャラクター ペプシマン	アクセサリー	日本IBM	1,200円
	デスクトップ・キャラクター めざましくん	アクセサリー	日本IBM	1,200円
12月18日	★STARWARS MASTERPIECES(マ)	エンターテインメント	マイクロマウス	3,980円
12月19日	スケジューラー秘書	ツール	ナグザット	3,980円
12月26日	★BALANCE OF POWER(マ)	データ集	マイクロマウス	7,800円
12月予定	楽しい詰め碁300 第四巻	詰め碁	G.A.M.	7,800円
	FALCON 4.0(マ)	フライトSLG	メディアクエスト	未定
97年予定	ハイステークスオーナーズクラブ	競馬予想	シャングリ・ラ	(予) 4,700円
	ラインドライブ	野球SLG	ランダムハウス	9,800円
1月22日	★システムソフト 名作お買得パック第1弾	SLG	システムソフト	7,800円
	★システムソフト 名作お買得パック第2弾	SLG	システムソフト	7,800円
	★大戦略マスターコンバット	SLG	システムソフト	4,800円
1月27日	サイキックディテクティブシリーズVOL.1 「インビテーション」	AVG	データウエスト	4,800円
1月30日	★KKND Xtreme	SLG	アスキー	未定
	ドラキッド	SLG	メディアリング	6,800円
1月下旬	F-22 AIR DOMINANCE FIGHTER	フライトSLG	イマジニア	未定
1月予定	オンライン・パーラー倶楽部 (オンライン専用)	パチンコ	I.S.C.	未定
	サブ・カルチャー	SLG	イマジニア	9,800円
	マジック：ザ・ギャザリング ～デュエルズ・オブ・ザ・プレーンズウォーカーズ日本語版	データ集	メディアクエスト	9,300円
2月5日	★17歳～My Dear Angel	SLG	システムソフト	9,800円
	★大戦略マスターコンバット2	SLG	システムソフト	9,800円
2月13日	シークエンス・パラディウム	SLG	工画堂スタジオ	11,800円
2月20日	三國志VI	SLG	光栄	13,800円
2月21日	NET STORM(マ)	SLG	アクティビジョン・ジャパン	7,800円
2月26日	ヴァンダルハーツ ～失われた古代文明	SLG+RPG	コナミ	(予) 6,800円
	ツインビーPARADISE in どんぶり島	エンターテインメント	コナミ	(予) 4,800円
	ときめきメモリアル デスクトップアクセサリー 虹色の青春	スクリーンセーバー	コナミ	(予) 4,800円
	麻雀マスター	麻雀	コナミ	(予) 6,800円
2月27日	キッチンぱにっく	アクション	パンサーソフトウェア	5,800円
2月上旬	THE REBELLION(マ)	SLG	マイクロマウス	10,800円
2月中旬	★じゃれねこ	SLG	is MEDIA	未定
2月下旬	★ヴァンパイア セイヴァー キャラクターマニュアル	データベース	ビームエンタテインメント	3,800円
	世界の車窓から スペイン編	エンターテインメント	富士通	未定
	マジック：ザ・ギャザリング ～スペル オブ ジ エンシェンツ日本語版	データ集	メディアクエスト	(予) 5,300円
2月予定	★魔法陣グルグル どきどきアニメコレクション	RPG	アスキー	8,800円
	ローズ・オブ・ザ・レルムII	SLG	イマジニア	9,800円
	★AICビジュアルファイルVol.2	素材集	AICスピリッツ	5,800円
	★ドラゴンズドリーム for Windows95(仮) (オンライン専用)	RPG	CSK総合研究所	未定
	ゆみみみっくす +だいな♥あいらん予告編	AVG	CSK総合研究所	7,800円
	セガ・ツーリングカー チャンピオンシップ	レーシング	セガ	未定
	戦国美少女絵巻 空を斬る!!	RPG	TGL	9,800円
	大運動会(仮)	SLG	TGL	9,800円
	自然科学CD-ROMデータベース 「自然界」爬虫類／両生類	データベース	ナレッジリンク	7,800円
	★日本の釣りシリーズ 磯釣り 伊豆諸島編	フィッシング	パック・イン・ソフト	7,800円
冬頃予定	遊プリント「ああっ女神さまっ」	ツール	ミックス・エンターテインメント	7,980円
3月6日	ピクシーガーデン アドバンスト ～テールプロミーズ	SLG	NECインターチャネル	9,800円
	ディスクステーション18号〈春号〉	ディスクマガジン	コンパイル	〈込〉 1,980円
	エーベルージュ2	SLG	富士通	8,800円
3月21日	HEAVY GEAR(マ)	3Dアクション	アクティビジョン・ジャパン	8,800円
3月上旬	★パワードール2+DASH	SLG	工画堂スタジオ	未定
3月下旬	★火星計画	SLG	工画堂スタジオ	未定
3月予定	★トゥルー・ラブストーリー ～Remember My Heart	SLG	アスキー	未定
	INTERNATIONAL GT CHAMPIONSHIP	レーシング	イマジニア	9,800円
	★F-22エア・ドミナンス・ファイター 日本語版	フライトSLG	イマジニア	未定
	サイバーウイルス(仮)	SLG	イマジニア	9,800円
	ストリートファイターZERO／ZERO 2	対戦格闘	カプコン	未定
	維新の嵐・幕末志士伝	SLG+RPG	光栄	9,800円
	★織田信長伝	SLG+RPG	光栄	9,800円
	だいな♥あいらん	AVG	CSK総合研究所	7,800円
	金田一少年の事件簿 ～悲報島 新たなる惨劇	AVG	システムソフト21	8,800円
	「プリンセスメーカー ゆめみる妖精」 スクリーンセーバーVol.2	スクリーンセーバー	ナインライブス	未定
	デスクトップのメイドさん第3巻 「アニエス」	素材集	ヘキサ	5,800円
	WIND	アクション	マインドウェア	5,800円
	ダーク・アース日本語版	AVG	メディアクエスト	未定
	PINBALL ADDICTION(マ)	ピンボール	メディアクエスト	未定
4月24日	ザ・ファミレス～あの街を独占せよ	SLG	マスターピース	7,800円
春頃予定	人魚～デスクトップ・マーメイド	ツール	アクアシステム	未定
	★キャラクターツクール95	ツール	アスキー	未定

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
春頃予定	★シミュレーションRPGツクール95	ツール	アスキー	9,800円
	トランスポートタイクーンDX	SLG	ITOCHU	未定
	RED LINE RACER(仮)(マ)	レーシング	イマジニア	未定
	アンリアル	3Dシューティング	ゲームバンク	8,800円
	アンリアル・レベルエディター	ユーティリティ	ゲームバンク	未定
	★チンギスハーン ・蒼き狼と白き牝鹿IV	SLG	光栄	9,800円
	沈黙の艦隊(続編)(仮)	SLG	G.A.M.	未定
	★アングラーズフィッシュガイド	データベース	スターフィッシュ	(予) 5,800円
	★スーパーブラックバス for Windows95	フィッシング	スターフィッシュ	(予) 7,800円
	スタークラフト(仮)	SLG	ソース	未定
	ボールディランド	SLG	バンプレスト	(予) 9,800円
7月予定	★どきどき ON AIR 2	SLG	ボトムアップ	未定
98年予定	上海ダイナスティー	パズル	アクティビジョン・ジャパン	未定
	スクリーミン デーモンズ	フライトSLG	アクティビジョン・ジャパン	未定
	ゾーク・グランドインクイジター	AVG	アクティビジョン・ジャパン	未定
	ザ・ラスト・ダイナスティ	AVG	ITOCHU	未定
	ハローキティ いっしょにあそぼ	オムニバス	ウィズ	(予) 5,800円
	機甲装神ヴァルカイザーI	AVG	サイレンス	未定
	機甲装神ヴァルカイザーII	AVG	サイレンス	未定
	必殺パチンココレクション3	パチンコ	サンソフト	(予) 6,800円
	ラストブロンクス	対戦格闘	セガ	未定
	ENEMY NATIONS(仮)	SLG	TGL	未定
	サイキックディテクティブシリーズFINAL 「ソリチュード・上巻」	AVG	データウエスト	4,800円
	サイキックディテクティブシリーズFINAL 「ソリチュード・下巻」	AVG	データウエスト	4,800円
	プリンセスメーカー ゆめみる妖精	SLG	ナインライブス	未定
	デスクトップ・キャラクター リカちゃん	アクセサリー	日本IBM	1,200円
	イース エターナル	ARPG	日本ファルコム	未定
	トレインシミュレーター 阪神電鉄(仮)	SLG	ポニーキャニオン	(予) 5,800円
	トレインシミュレーター 名鉄(仮)	SLG	ポニーキャニオン	(予) 5,800円
	M1 TANK PLATOON II(マ)	3Dアクション	メディアクエスト	未定
	M1タンク プラトーン日本語版	3Dアクション	メディアクエスト	未定
	GUARDIANS :AGENTS OF JUSTICE(マ)	SLG	メディアクエスト	未定
	セブンスリジョン日本語版	SLG	メディアクエスト	未定
	ファルコン4.0日本語版	フライトSLG	メディアクエスト	未定
	EUROPEAN AIR WAR(マ)	フライトSLG	メディアクエスト	未定
	ヨーロピアン エアー ウォー 日本語版	フライトSLG	メディアクエスト	未定
99年予定	ウォークラフトII アドベンチャー(仮)	AVG	ソース	未定
未定	ウィザードリィ・日の本異聞伝	RPG	アスキー	未定
	パニック＆レスキュー ～蜘蛛の糸 for Windows	アクション	ありがた屋	5,800円
	TOTAL DRIVING	レーシング	イマジニア	未定
	ロストソード～失われた聖剣	アクション	イマジニア	9,800円
	ハート オブ ダークネス	アクション	ヴァージンインタラクティブ	未定
	ツタンカーメンの遺言(仮)	AVG	ウィザード	未定
	ウィザードリィネメシス アドベンチャー	RPG	エレクトロニック・アーツ・ビクター	未定
	天国から来た男	SLG	エレクトリックシープ	未定
	★動物くん(仮)	SLG	エレクトロニック・アーツ・ビクター	未定
	FIFA :ROAD TO WORLD CUP 98(マ)	サッカー	エレクトロニック・アーツ・ビクター	7,800円
	おもしろ倶楽部 3Dでき～るJr.2	ツール	キヤノンソフトウェア	9,800円
	ロマンレーヌ Le Roman de La Reine a Gertruruds	SLG	キングレコード	9,800円
	西陣パチンコ三昧 第二巻	パチンコ	ケイエスエス	(予) 9,800円
	The Tone Rebellion	SLG	ゲームバンク	未定
	デストラクションダービー2	レーシング	ゲームバンク	7,800円
	Total Anihiration	SLG	ゲームバンク	未定
	防衛大作戦(仮)	SLG	ゲームバンク	未定
	ワイプアウトXL	レーシング	ゲームバンク	7,800円
	幻想水滸伝	RPG	コナミ	(予) 6,800円
	おかわり ママのダイエットと ベビーのディナー	教養	ザ・ヒューマン	4,800円
	(タイトル未定)	スクリーンセーバー	ザ・ヒューマン	未定
	(タイトル未定)	スクリーンセーバー	ザ・ヒューマン	未定
	囲碁入門道場VER2.0	囲碁	G.A.M.	9,800円
	石田芳夫の「即戦力の定石」	囲碁	G.A.M.	9,800円
	呉 清原「囲碁研究会」	囲碁	G.A.M.	未定
	小林千寿「にこにこ入段コース」 一巻	囲碁	G.A.M.	7,800円
	小林千寿「にこにこ入段コース」 二巻	囲碁	G.A.M.	7,800円
	小林千寿「にこにこ入段コース」 三巻	囲碁	G.A.M.	7,800円
	小林千寿「にこにこ入段コース」 四巻	囲碁	G.A.M.	7,800円
	小林千寿「にこにこ入段コース」 五巻	囲碁	G.A.M.	7,800円
	小林千寿「にこにこ入段コース」 六巻	囲碁	G.A.M.	7,800円
	小林千寿「にこにこ入段コース」 七巻	囲碁	G.A.M.	7,800円
	初心者のための囲碁	囲碁	G.A.M.	8,800円
	楽しい詰め碁300 第一巻	詰め碁	G.A.M.	9,800円
	楽しい詰め碁300 第二巻	詰め碁	G.A.M.	9,800円
	太平洋の嵐(続編)(仮)	SLG	G.A.M.	未定
	平成雀士録2～放浪編(仮)	麻雀	G.A.M.	未定
	ミニ碁一番勝負	囲碁	G.A.M.	5,800円
	役立つ手筋	囲碁	G.A.M.	未定
	激闘！欧州海戦史	SLG	ジェネラル・サポート	9,800円
	激闘！ソロモン海戦史	SLG	ジェネラル・サポート	9,800円
	激闘！八八艦隊海戦史	SLG	ジェネラル・サポート	未定
	サクラ大戦デジタルデータ集 太正十二年電脳記録年鑑 普及版	スクリーンセーバー	セガ	4,800円

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
未定	セガラリー・チャンピオンシップ(MMX)	レーシング	セガ	未定
	SUNDIAL(マ)	エンターテインメント	亘香通商	未定
	あにまーじゃんアマゾン	麻雀	ソニア	8,800円
	自然科学CD-ROMデータベース「自然界」昆虫	データベース	ナレッジリンク	7,800円
	自然科学CD-ROMデータベース「自然界」植物	データベース	ナレッジリンク	7,800円
	自然科学CD-ROMデータベース「自然界」鳥類	データベース	ナレッジリンク	7,800円
	自然科学CD-ROMデータベース「自然界」無脊椎動物	データベース	ナレッジリンク	7,800円
	大逆鱗 3	ARPG	日本アプリケーション	未定
	英雄伝説III～白き魔女	RPG	日本ファルコム	未定
	英雄伝説IV～朱紅い雫	RPG	日本ファルコム	未定
	英雄伝説V	RPG	日本ファルコム	未定
	(タイトル未定)	SLG	日本ファルコム	未定
	ニチブツレースコレクション	レーシング	日本物産	7,800円
	ころっせうむ	RPG	ネイティブソフト	7,800円
	囲碁	囲碁	ネクストン	9,800円
	電影少女	SLG	バンプレスト	(予) 9,800円
	ジュリアン	AVG	フジコム	6,800円
	世界の車窓から スイス編 2	エンターテインメント	富士通	未定
	シムシティ3000	SLG	マクシス	未定
	ストリート・オブ・シムシティ 日本語版	3Dアクション	マクシス	未定
	遊プリント「逮捕しちゃうぞ」	ツール	ミックス・エンターテインメント	未定
	遊プリント「美少女戦士セーラームーン」	ツール	ミックス・エンターテインメント	未定
	家康戦旗	SLG	龍[RON]/イマジニア	未定
	維新開国	SLG	龍[RON]/イマジニア	未定

■発売中止が決定した作品……●WORMS2(メディアクエスト)
■先月掲載したデータが以下のように変更されました……●ラストレポート(ショウエイシステム)12月→1月●SIERRA PRO PILOT(シエラ・パイオニア)1月23日●アクセスガールズのインターネット麻雀(システムソフト)未定●ガイナロックR(ソニア)未定●スクリーンクラブ　ポケットモンスター(トミー)12月中旬→12月19日●迦陵演義(インクリメントP)12月下旬→1月23日●ダーク レイン(アクティビジョン・ジャパン)1月15日●シューティングツクール95(アスキー)1月23日●TEAM47ゴーマン(ココナッツジャパンエンターテイメント)98年／価格未定●巨匠フェデリコ・フェリーニの世界(トッパン)2月上旬●スクリーンクラブ　みどりのマキバオー(トミー)12月中旬→12月19日●テトリス+ボンブリス限定バージョン(BPS)12月→12月13日●お父さんのための花札(ITOCHU)12月中旬→12月12日●2D格闘ツクール95(アスキー)12月3日→1月23日●オーナーズ・グランプリ(キルタイムコミュニケーション)12月下旬●もぐら大戦争　突撃！ツイッガー(ココナッツジャパンエンターテイメント)12月→12月12日●BOYS BE…(システムソフト21)12月5日→12月11日●PARALYMPIC SPIRIT(パラリンピックの全て)(ダイナウェア)12月21日→2月5日●銀河英雄伝説V(ボーステック)11月25日→1月15日●紺碧の艦隊2アドバンス(マイクロキャビン)12月4日→12月12日●マイクロソフト　エイジ・オブ・エンパイア(マイクロソフト)12月→12月19日●アンク3～ラムセス大王の謎(レイ)12月5日→12月12日●デスクトップ・キャラクター　カルロくん(日本IBM)12月10日→12月17日●世界の車窓から[I]スイス編ポケット版／[II]中国編ポケット版／[III]イタリア編ポケット版／[IV]イギリス編ポケット版／[V]オリエント急行編ポケット版(富士通)12月8日→12月18日●金高慎一郎・姓名学事典CE(ロディック)12月／価格未定→1月15日／3,800円

(VR)……PowerVR専用／(MMX)……MMXペンティアム専用／(マ)……日本語マニュアル付英語版
★……今月DataBaseに初登場した新作

DataBase Windows 3.1新作発売予定表

データベースや事典といった教養タイトルが4作発表されている。どれも海外の作品だ。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
1月予定	碁キチくん第5弾	囲碁	G.A.M.	14,800円
2月21日	★ワールド アニマルズ	教養	クリエイティブ・ワンダーズ	6,800円
2月予定	★COMPTON'S INTERACTIVE ENCYCLOPEDIA DELUXE EDITION(1998 EDITION)(マ)	事典	インフィニシス	19,800円
	★COMPTON'S INTERACTIVE WORLD ATLAS (1997 EDITION)(マ)	データベース	インフィニシス	15,800円
3月予定	★3Dアトラス98	地図	クリエイティブ・ワンダーズ	6,800円
	故宮博物院　故宮のドラゴン	エンターテインメント	富士通	9,800円
	故宮博物院　中国文化五千年の粋	エンターテインメント	富士通	9,800円
98年予定	仮面ライダー作戦ファイル1	エンターテインメント	東映ビデオ	6,800円
	仮面ライダー作戦ファイル2	エンターテインメント	東映ビデオ	6,800円
	シヴィライゼーションII ファンタスティック・ワールド日本語版	データ集	メディアクエスト	未定
未定	アルファボンクファーム(仮)	教育	アスク講談社	5,800円
	ボイスファン②	ボイス集	アスペクト	未定
	算数ニンジャ	教育	インフィニシス	未定
	算数ヒーロー	教育	インフィニシス	未定
	リーダーラビッツ キンダーガーデン	教育	インフィニシス	未定
	リーダーラビッツ プリスクール	教育	インフィニシス	未定
	楽しい詰め碁300 第五巻	詰め碁	G.A.M.	7,800円
	3Dフォトフレーム(仮)	データベース	ナグザット	3,980円

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●バービー　おしゃれプリント(NECインターチャネル)12月5日→12月12日●バービー　おはなしクラブ(NECインターチャネル)12月5日→12月12日●マリオ武者野の超将棋塾(キングレコード)12月●CIVILIZATION II　FANTASTIC WORLDS(メディアクエスト)12月15日／(予)4,300円→12月19日／4,800円

(マ)……日本語マニュアル付英語版／★……今月DataBaseに初登場した新作

DataBase ハイブリッド新作発売予定表

世界各国のダイビング・スポットを紹介する『ダイビング』シリーズの第4～6弾が入ってきている。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
▼Windows95対応ハイブリッド				
12月12日	ジャックと英語の木	教育	CAIメディア共同開発	2,900円
1月16日	スモッカの漢字探検	教育	CAIメディア共同開発	5,800円
1月30日	マンガでおぼえる将棋の先生 上級編	将棋	ゼロ	5,800円
2月25日	加藤洋之・後藤啓介作品集「夢帽子」通常版	画集	バンダイビジュアル	5,800円
	加藤洋之・後藤啓介作品集「夢帽子」スペシャル版	画集	バンダイビジュアル	9,800円
	萩尾望都作品集SUNCTUS スタンダード版	画集	バンダイビジュアル	5,800円
	萩尾望都作品集SUNCTUS スペシャル版	画集	バンダイビジュアル	12,800円
2月上旬	ペーパークラフトプラレール JR編	ツール	トミー	未定
	ペーパークラフトプラレール 私鉄編	ツール	トミー	未定
2月下旬	★もっとつよくなる囲碁の先生 布石編	囲碁	ゼロ	6,800円
3月予定	★CD-ROM星の王子さま	エンターテインメント	岩波書店/大日本印刷/ブレイン	4,600円
	ねこぢるうどん 2	エンターテインメント	大和堂	5,800円
	新潮美術ROM ブリューゲル	データベース	ボイジャー	7,000円
4月予定	新潮美術ROM ルーベンス	データベース	ボイジャー	7,000円
5月予定	新潮美術ROM ロダン	データベース	ボイジャー	7,000円
春頃予定	デジタルアートコレクション ヒロ・ヤマガタ Spring(仮)	画集	イマジニア	3,980円
	デジタルアートコレクション ヒロ・ヤマガタ Summer(仮)	画集	イマジニア	3,980円
	デジタルアートコレクション ヒロ・ヤマガタ Autumn(仮)	画集	イマジニア	3,980円
	デジタルアートコレクション ヒロ・ヤマガタ Winter(仮)	画集	イマジニア	3,980円
98年予定	詩集ROM「谷川俊太郎詩集」	データベース	インナーブレイン	4,800円
	★白籏史朗の山 日本アルプス	写真集	シンフォレスト	未定
	★白籏史朗の山 ヒマラヤ	写真集	シンフォレスト	未定
	★空から見た日本vol.3 ふるさと上空(仮)	写真集	シンフォレスト	未定
未定	マルチメディア鉄道図鑑	図鑑	アスキー	4,800円
	マルチメディア猫図鑑	図鑑	アスキー	4,800円
	マルチメディア はたらく自動車図鑑	図鑑	アスキー	4,800円
	マルチメディア 爬虫類両生類図鑑	図鑑	アスキー	4,800円
	BUGS擬態・カムフラージュ編(仮)	図鑑	エーアンドピーコーディネータージャパン	6,800円
	あさりよしとおCD-ROM画集「ヴィスタカフ」	画集	ガイナックス	(予) 9,800円
	大塚康夫	画集	ガイナックス	未定
	加藤洋之/後藤啓介	画集	ガイナックス	未定
	新世紀エヴァンゲリオン デジタルムックVol.1 メモリアル2015	エンターテインメント	ガイナックス	未定
	新谷かおる	画集	ガイナックス	未定
	ふくやまけいこ「みけこちゃんふくやまけいこ展へ行く」	画集	ガイナックス	未定
	藤田幸久	画集	ガイナックス	未定
	真鍋譲治	画集	ガイナックス	未定
	水玉螢之丞「ウインドウの山奥で」	画集	ガイナックス	未定
	算数戦士ブラスター4(仮)	教育	ソース	未定
	D2MANGA　サーキットの狼	エンターテインメント	ダイキ	3,600円
	アルファロメオ	データベース	東芝EMI	(予) 4,800円
	オペル	データベース	東芝EMI	(予) 4,800円
	BMW	データベース	東芝EMI	(予) 4,800円
	ミニ・クーパー	データベース	東芝EMI	(予) 4,800円
	ロータス	データベース	東芝EMI	(予) 4,800円
	CYLICA	教育	富士通	6,600円
	家庭の薬剤師(仮)	教養	ヤマタネ	未定
	恐怖の食中毒(仮)	教養	ヤマタネ	未定
	健康な食生活 病気を防ぐ食事編(仮)	教養	ヤマタネ	未定
	健康な食生活 ヘルシー食事編(仮)	教養	ヤマタネ	未定
	妊娠・出産の名アドバイザー(仮)	教養	ヤマタネ	未定
	病気に良く効く 薬膳料理(仮)	教養	ヤマタネ	未定
▼Windows95専用ハイブリッド				
2月13日	★ダイビングVol.4 in Great Barrier Reef	エンターテインメント	インターリンク	5,800円
	★ダイビングVol.5 in Tahiti	エンターテインメント	インターリンク	5,800円
	★ダイビングVol.6 in Fiji	エンターテインメント	インターリンク	5,800円
2月21日	詩集ROM「中原中也詩集」	データベース	インナーブレイン	3,500円
2月予定	NHKやってみよう　何でも実験	教育	トッパン	7,800円
	ふしぎの海のナディア 絵コンテ デジタル・コンテニティーCD-ROM VOL.3	データベース	ポニーキャニオン	5,800円
	★デジグ・ライトシリーズ13「林静～叙情の世界」	パズル	増田屋コーポレーション	3,980円
3月13日	★エアラインズVol.3	エンターテインメント	インターリンク	未定
3月21日	インタラクティブ玩具店	エンターテインメント	ソニー・ミュージックエンタテインメント	未定
	ジングルキャッツ	エンターテインメント	ソニー・ミュージックエンタテインメント	4,800円
3月予定	ひとりで遊べるCD-ROMシリーズ① ノンタンのぱぴぷぺパソコン！	教育	ポニーキャニオン	5,800円
	ふしぎの海のナディア 絵コンテ デジタル・コンテニティーCD-ROM VOL.4	データベース	ポニーキャニオン	5,800円
4月予定	ウルトラマン図鑑3	データベース	講談社	未定

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
春頃予定	おしえてふぁいたー	教育	カプコン	未定
98年予定	白尾一博 ムサシノリズム	写真集	インナーブレイン	2,000円
	ダダダダ・ボンボン	エンターテインメント	インナーブレイン	3,500円
	かけざん九九	教育	学習研究社	3,700円
	クッキーズ・パッスル ～謎のBOMBO WORLD	AVG	ロディック	6,800円
未定	星空の伝説 ～ギリシア神話 第3巻	絵本	アドウィン	3,980円
	星空の伝説 ～ギリシア神話 第4巻	絵本	アドウィン	3,980円
	星空の伝説 ～ギリシア神話 第5巻	絵本	アドウィン	3,980円
	ダイバーズ天国Vol. 2	データベース	パイオニアビデオ	3,800円
	ダイバーズ天国Vol. 3	データベース	パイオニアビデオ	3,800円
▼Windows95専用＆PowerMac専用ハイブリッド				
3月26日	GAIA odyssey 信濃路	エンターテインメント	金羊社	3,980円
	GAIA odyssey 大地の彩	エンターテインメント	金羊社	3,980円
	GAIA odyssey ヒマラヤ(チベット)	エンターテインメント	金羊社	3,980円
	GAIA odyssey 三ヶ月国のレプス君	エンターテインメント	金羊社	3,980円
98年予定	アベラシオン	エンターテインメント	シナジー幾何学	未定
	アベラシオン～シングルバージョン	エンターテインメント	シナジー幾何学	未定

■発売中止が決定した作品……●クレヨンファクトリー(ポリグラム)
■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●唯登詩樹 CD-ROM画集 電脳画廊vol.1～AYAME(ガイナックス)未定●スモッカリトルワールド2(CAIメディア共同開発)未定●パワーズ・オブ・テン インタラクティブ(ダットジャパン)未定●ビスト(ズー)未定●極道シミュレーション 鉄砲玉仁義(東映ビデオ)12月11日→12月18日●礎(ボーステック)2月下旬→3月下旬●スタンリーのえほんのおうち(システムソフト)11月下旬→12月19日●数学の達人③「数と式」～その2(テイチク)12月上旬→(アテイン)12月19日●おとうさんといっしょ！小学生の英語トレーニング・スペシャル版(アテイン)12月→12月19日●マアト～吉村教授とエジプトぐるりんちょ(レイ)12月5日→12月12日●鉄道運転シミュレーター 南海ラピート(小学館プロダクション)11月→11月28日●ファン・ゴッホ日本語版(新進商会)11月下旬→12月19日●フィレンツェ日本語版(新進商会)11月下旬→12月19日●プリズナー オブ アイス(ギャガ・コミュニケーションズ)[Windows95専用ハイブリッドに対応機種変更]●爆走！PCチョロQ(インナーブレイン)11月15日→1月21日●La Collection(エーアンドビーコーディネータージャパン)12月中旬→2月●ファーストIBMカルロシリーズVOL.14 カルロとはじめるカタカナ(日本IBM)12月10日→12月17日●ファーストIBMカルロシリーズVOL.1改訂版 カルロといっしょにあいうえお(日本IBM)12月10日→12月17日

(マ)……日本語マニュアル付英語版／★……今月DataBaseに初登場した新作

DataBase Macintoshシリーズ新作発売予定表

ラジオ番組制作SLG『どきどき ON AIR』の第2弾が発売決定。『エヴァ』は来月発売される。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
1月30日	★ウイニングポスト3 パワーアップキット	ユーティリティ	光栄	5,800円
	★ウイニングポスト3 with パワーアップキット	競馬SLG	光栄	13,800円
1月下旬	シヴィライゼーションII 日本語版 for Macintosh	SLG	メディアクエスト	(予) 9,800円
2月13日	新世紀エヴァンゲリオン ～鋼鉄のガールフレンド	AVG	ガイナックス	14,800円
2月21日	★ワールド アニマルズ	教養	クリエイティブ・ワンダーズ	6,800円
	趣味のデスクトップ・バラ	エンターテインメント	ソニー・ミュージックエンタテインメント	5,800円
	★信長の野望・将星録パワーアップキット	ユーティリティ	光栄	5,800円
	★信長の野望・将星録 with パワーアップキット	SLG	光栄	13,800円
2月下旬	世界の車窓から スペイン編	エンターテインメント	富士通	未定
2月予定	パチンコ(仮)	パチンコ	I.S.C.	未定
3月予定	★3Dアトラス98	地図	クリエイティブ・ワンダーズ	6,800円
春頃予定	ボールディランド	SLG	バンプレスト	(予) 9,800円
7月予定	★どきどき ON AIR 2	SLG	ボトムアップ	未定
98年予定	トレインシミュレーター 阪神電鉄(仮)	SLG	ポニーキャニオン	(予) 5,800円
	トレインシミュレーター 名鉄(仮)	SLG	ポニーキャニオン	(予) 5,800円
	仮面ライダー作戦ファイル 1	エンターテインメント	東映ビデオ	6,800円
	仮面ライダー作戦ファイル 2	エンターテインメント	東映ビデオ	6,800円
未定	アルファボンクファーム(仮)	教育	アスク講談社	5,800円
	私の傘のアメツチは	SLG	イタチョコシステム	5,500円
	ハート オブ ダークネス	アクション	ヴァージンインタラクティブ	未定
	ワードゲームII	教育	eigo Media	9,950円
	我流競馬Ver.2.0	競馬予想	スコープ	(予)12,800円
	囲碁	囲碁	ネクストン	9,800円
	世界の車窓から スイス編 2	エンターテインメント	富士通	未定

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●ハゲマルドン(セキサス)未定●DIABLO(ソース)未定●アンク3～ラムセス大王の謎(レイ)12月5日→12月12日●水滸伝・天導一〇八星(光栄)12月5日→1月23日

★……今月DataBaseに初登場した新作

DataBase DOS/Vパソコン新作発売予定表

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
未定	ハート オブ ダークネス	アクション	ヴァージンインタラクティブ	未定
	ピンボール(仮)	ピンボール	ウィズ	未定
	LED WARS(マ)	3Dアクション	P＆Aシェアウェア	(予) 7,800円

(マ)……日本語マニュアル付英語版

DataBase PC-9801シリーズ新作発売予定表

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
未定	時の伝説～フィアナの聖少女(㊁)	RPG	ジャパンホームビデオ	未定

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●囲碁IV(アスキー)未定●ガイナロックR(ソニア)未定

(＝)……PC-9801/9821対応／(○)……CD-ROM

DataBase ニンテンドウ64新作発売予定表

カルチャーブレーンとセタから新作が公表された。『シムシティ2000』は今月末に延期されている。今月紹介した以外にも，新周辺機器に対応するソフトの開発は進んでいるようだ。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
▼カートリッジ				
2月14日	忍たま乱太郎64	アクション	カルチャーブレーン	6,980円
2月予定	テン・エイティ スノーボーディング	スノーボード	任天堂	6,800円
	ラストレジオンUX(仮)	3Dアクション	ハドソン	未定
3月19日	実況パワフルプロ野球5	野球	コナミ	(予) 7,800円
3月中旬	ソニックウイングスアサルト	3Dシューティング	ビデオシステム	未定
3月下旬	★ロボレス	アクション	カルチャーブレーン	6,980円
3月予定	バイオテトリス	アクションパズル	アムテックス	7,800円
	エルテイル(仮)	RPG	イマジニア	未定
	キラッと解決！64探偵団	テーブルゲーム	イマジニア	未定
	スノースピーダー	スノーボード	イマジニア	未定
	ランボルギーニ64(仮)	レーシング	タイトー	7,800円
4月下旬	ゼルダの伝説～時のオカリナ	ARPG	任天堂	6,800円
4月予定	ファイティングカップ(仮)	対戦格闘	イマジニア	(予) 6,800円
	バンジョーとカズーイの大冒険	アクション	任天堂	6,800円
春頃予定	★パチンコ365日	パチンコ	セタ	(予) 6,980円
	レブ・リミット	レーシング	セタ	未定
	ジャングル大帝	AVG	任天堂	未定
	Let's スマッシュ	テニス	ハドソン	未定
	スーパーロボットスピリッツ	対戦格闘	バンプレスト	(予) 7,800円
	トニックトラブル	未定	UBIソフト	未定
6月下旬	走れボクの馬(仮)	競馬SLG	カルチャーブレーン	6,980円
6月予定	F-ZERO X(仮)	レーシング	任天堂	6,800円
7月予定	★プロ指南麻雀 兵	麻雀	カルチャーブレーン	6,980円
	NBAバスケットボール(仮)	バスケットボール	任天堂	6,800円
秋頃予定	ピカチュウげんきでちゅう(仮)	その他	任天堂	未定
98年予定	キングヒル64(仮)	スノーボード	ケムコ	未定
	ゴルフ(仮)	ゴルフ	任天堂	未定
	バギーブギー(仮)	アクション	任天堂	未定
	ボディハーベスト(仮)	アクション	任天堂	未定
	金田一少年の事件簿(仮)	AVG	ハドソン	未定
	フライトシミュレータ(仮)	フライトSLG	ビデオシステム	未定
	レースゲーム(仮)	レーシング	ビデオシステム	未定
未定	ウエイン・グレツキー・3Dホッケー	アイスホッケー	ゲームバンク	未定
	悪魔城ドラキュラ3D(仮)	アクション	コナミ	未定
	G.A.S.P!!～ファイターズネクストリーム	対戦格闘	コナミ	未定
	実況Jリーグパーフェクトストライカー2(仮)	サッカー	コナミ	未定
	ハイブリッドヘブン(仮)	RPG	コナミ	未定
	超時空要塞マクロス アナザー・ディメンション(仮)	フライトSLG	トミー	未定
	キャバリーバトル3000	レーシング	日本システムサプライ	未定
	カービィのエアライド(仮)	アクション	任天堂	未定
	ミッション・インポッシブル	AVG	パック・イン・ソフト	未定
	スペースダイナマイツ(仮)	対戦格闘	ビック東海	未定
▼64DD用ディスク				
6月予定	シムシティ64	SLG	任天堂	未定
	ポケモンスタジアム	バトルSLG	任天堂	未定
	マザー3～奇怪生物の森	RPG	任天堂	未定
7月予定	マリオアーティスト タレントメーカー(仮)	ツール	任天堂	未定
	マリオアーティスト ピクチャーメーカー(仮)	ツール	任天堂	未定
	マリオアーティスト ポリゴンメーカー(仮)	ツール	任天堂	未定
秋頃予定	ポケモンスナップ	アクション	任天堂	未定
未定	ウルトラドンキーコング(仮)	アクション	任天堂	未定
	スーパーマリオRPG 2(仮)	RPG	任天堂	未定
	ゼルダの伝説64(仮)	ツール	任天堂	未定

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●Cu-On-Pa(クオンパ)(T＆Eソフト)未定●雷のごとく～超高速囲碁(セタ)未定●森田将棋64(セタ)春頃●64大相撲(ボトムアップ)11月下旬→11月28日●遥かなるオーガスタMASTERS'98(T＆Eソフト)12月19日→12月26日●シムシティ2000(イマジニア)12月→1月30日●64で発見!!たまごっち～みんなでたまごっちワールド(バンダイ)12月中旬→12月19日

★……今月DataBaseに初登場した新作

DataBase セガサターン新作発売予定表

『バーチャコップ スペシャルパック』は『バーチャコップ1』『2』とバーチャガン，さらに『ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド』の体験版をセットにしたお買得版。メガドライブ・スーパー32Xで発売された『ステラアサルト』の移植が決定している。PSでも発売される『アンジェリーク デュエット』は，ロザリア側でもプレイできる『アンジェSp』のバージョン・アップ版。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
1月29日	速攻生徒会	対戦格闘	バンプレスト	(予) 6,800円
2月5日	★ウインターヒート	スポーツ	セガ	5,800円
2月11日	★2度あることはサンドア～ル(サタコレ)	オムニバス	CSK総合研究所	2,800円
	★アドバンスド ワールド ウォー 千年帝国の興亡(サタコレ)	SLG	セガ	2,800円
	★サクラ大戦(サタコレ)	SLG	セガ	2,800円
	SDガンダム Gセンチュリー S	SLG	バンダイ	(予) 6,800円
2月12日	テナントウォーズ	ボードゲーム	キッド	5,800円
2月19日	信長の野望・戦国群雄伝	SLG	光栄	5,800円
2月26日	★ステラアサルトSS	3Dシューティング	シムス	5,800円
	メッセージナビVol. 2	データベース	シムス／ドリームキューブ	2,800円
	慟哭 そして…	AVG	データイースト	6,800円
	湾岸トライアルLOVE	レーシング	パック・イン・ソフト	6,800円
2月中旬	SAVAKI(サバキ)	対戦格闘	マイクロキャビン	5,400円
2月下旬	あやかし忍伝くの一番プラス	SLG	翔泳社	6,800円
	白き魔女～もうひとつの英雄伝説	RPG	ハドソン	(予) 6,800円
2月予定	リヴン～ザ・シークエル・トゥミスト	AVG	エニックス	7,900円
	頭文字(イニシャル)D 公道最速伝説	レーシング	講談社／GENKI	5,800円
	くのいち捕物帖	AVG	CSK総合研究所	5,800円

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
2月予定	スーチーパイアドベンチャー ～ドキドキ♥ナイトメア	AVG	ジャレコ	6,800円
	SEGA AGES／パワードリフト	レーシング	セガ	3,800円
	★バーチャコップ スペシャルパック	ガンシューティング	セガ	5,800円
	バーニングレンジャー	アクション	セガ	5,800円
	プロ野球チームもつくろう！	野球SLG	セガ	5,800円
	ツアーパーティー ～卒業旅行に行こう	ボードゲーム	タカラ	5,800円
	すごぺんちゃー ～ドラゴンマスターシルク外伝	ボードゲーム	データム・ポリスター	5,800円
	パチンコホール～新装大開店	SLG	ネクストン	6,800円
	ラングリッサー ～ドラマティックエディション	SLG+RPG	メサイヤ	（予）6,300円
	★悠久幻想曲 2 nd Album	SLG	メディアワークス	5,800円
冬頃予定	プリンセスクエスト	RPG	インクリメントP	5,800円
	バトルガレッガ	シューティング	エレクトロニック・アーツ・ビクター	5,800円
3月5日	★タイムコマンドー	格闘アクション	アクレイムジャパン	（予）5,800円
	ワイプアウトXL	レーシング	ゲームバンク	未定
3月12日	★信長の野望・戦国群雄伝	SLG	光栄	5,800円
	バロック	RPG	スティング	6,800円
	★コマンド＆コンカー（サタコレ）	SLG	セガ	2,800円
	★ダイナマイト刑事（サタコレ）	格闘アクション	セガ	2,800円
	★ラングリッサーIII（サタコレ）	SLG	メサイヤ	2,800円
3月26日	★アンジェリーク デュエット	SLG	光栄	（予）7,800円
	★提督の決断III with パワーアップキット	SLG	光栄	9,800円
3月下旬	機動戦士ガンダム ギレンの野望	SLG	バンダイ	（予）6,800円
3月予定	EVE ザ・ロストワン	AVG	イマディオ	7,800円
	★Pia♥キャロットへようこそ!!	SLG	キッド	6,800円
	サイキックフォース	対戦格闘	ゲームバンク	未定
	★プライマルレイジ	対戦格闘	ゲームバンク	未定
	★ヘクセン	3Dアクション	ゲームバンク	未定
	わくわくぷよぷよダンジョン	RPG	コンパイル	（予）5,800円
	アストラスーパースターズ	アクション	サンソフト	（予）5,800円
	卒業III～ウエディング・ベル（仮）	SLG	小学館プロダクション	未定
	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド	ガンシューティング	セガ	5,800円
	SEGA AGES／ファンタシースターコレクション	RPG	セガ	4,800円
	ドラゴンフォースII ～神去りし大地に	SLG+RPG	セガ	5,800円
	★チョロQパーク	レーシング	タカラ	5,800円
	スチームハーツ	シューティング	TGL	7,800円
	プリンセスメーカー ゆめみる妖精	SLG	ナインライブス	未定
	モニカの城	ARPG	パイオニアLDC	（予）6,800円
	クーリエ・クライシス（仮）	アクション	BMGジャパン	5,800円
	★ドリーム・ジェネレーション ～恋か?仕事か!?…	SLG	メサイヤ	（予）6,300円
4月下旬	ケリオトッセ（仮）	対戦格闘	増田屋コーポレーション	（予）4,800円
4月予定	探偵神宮寺三郎～夢の終わりに	AVG	データイースト	5,800円
	★秘密戦隊メタモルファイブ	AVG	毎日コミュニケーションズ	（予）5,800円
春頃予定	ルパン三世 ピラミッドの賢者（仮）	アクション	アスミック	未定
	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 (RAM)	対戦格闘	SNK	未定
	SNKファン・コレクション 餓狼伝説	エンターテインメント	SNK／夢工房	未定
	ワールドサッカーRPG（仮）	サッカーSLG	エニックス	未定
	ヴァンパイア セイヴァー（4RAM）	対戦格闘	カプコン	未定
	スーパーアドベンチャー ロックマン	AVG	カプコン	5,800円
	ダンジョンズ＆ドラゴンズ® コレクション（仮）	格闘アクション	カプコン	5,800円
	★ウイニングポスト3	競馬SLG	光栄	6,800円
	悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲	ARPG	コナミ	未定
	幻想水滸伝	RPG	コナミ	未定
	ときめきメモリアルドラマシリーズvol.2 ～彩（いろどり）のラブソング	AVG	コナミ	未定
	★ガーディアン・フォース	シューティング	サクセス	未定
	サクラ大戦2 ～君，死にたもうことなかれ	AVG	セガ	未定
	シャイニング・フォースIII シナリオ2（仮）	SLG+RPG	セガ	4,800円
	少女革命ウテナ（仮）	AVG	セガ	未定
	★ルームメイト3 ～涼子 風の輝く朝に	SLG	データム・ポリスター	5,800円
	もってけたまご with がんばれ！かものはし	アクション	ナグザット	5,800円
	スーパーロボット大戦F 完結編	SLG	バンプレスト	未定
	ボールディランド	SLG	バンプレスト	（予）6,800円
	ラブリーポップ2 in 1 雀じゃん恋しましょ	麻雀／花札	ビスコ	（予）6,800円
	英雄志願～Gal Act Heroism	RPG	マイクロキャビン	6,800円
	海岸（ビーチ）でリーチ！	麻雀	毎日コミュニケーションズ	（予）5,800円
	クロック！パウパウアイランド	3Dアクション	メディアクエスト	5,800円
	制服～ハイスクールカウントダウン	SLG	ユーメディア	未定
	クロス探偵物語	AVG	ワークジャム（デジタル・トウキョー）	（予）6,800円
7月予定	ウルトラマン図鑑3	データベース	講談社	未定
夏頃予定	シンクロニシティ	AVG	A.D.M.	未定
	ルーインズ	AVG	A.D.M.	未定
	七つの秘館～戦慄の微笑	AVG	光栄	7,800円
	シャイニング・フォースIII シナリオ3（仮）	SLG+RPG	セガ	4,800円
98年予定	音楽ツクール かなでーる2	ツール	アスキー	（予）5,800円
	イメージファイト+Xマルチプライ ／アーケードギアーズ	シューティング	エクシングエンタテイメント	4,800円
	エドワード・ランディ ／アーケードギアーズ	アクション	エクシングエンタテイメント	4,800円
	ワンダー3／アーケードギアーズ	オムニバス	エクシングエンタテイメント	5,800円
	JリーグエキサイトステージV1	サッカー	エポック社	未定
	LOOSE（仮）	RPG	シエラ・パイオニア	未定
	ダブロー・イ・ゼロウ	3Dシューティング	小学館プロダクション	未定
未定	ギルティ・ギア	対戦格闘	アークシステムワークス	5,800円
未定	囲碁	囲碁	アスキー	6,800円
	シミュレーションRPGツクール	ツール	アスキー	（予）5,800円
	ダービースタリオン（仮）	競馬SLG	アスキー	未定
	ブラックマトリクス	SLG+RPG	NECインターチャネル	未定
	フレンズ～青春の輝き	AVG	NECインターチャネル	未定
	モンスターメーカー ～ホーリーダガー（仮）	SLG	NECインターチャネル	（予）6,800円
	テーマホスピタル	SLG	エレクトロニック・アーツ・ビクター	5,800円
	雷電ファイターズ	シューティング	エレクトロニック・アーツ・ビクター	5,800円
	神罰 人生の意味	SLG	ガイナックス	未定
	スレイヤーズろいやる2（仮）	SLG+RPG	角川書店	未定
	ルナ～エターナルブルー（仮）	RPG	角川書店／ゲーム アーツ	未定
	X2	シューティング	カプコン	5,800円
	バイオハザード2	AVG	カプコン	未定
	★ポケットファイター	対戦格闘	カプコン	未定
	マーヴル・スーパーヒーローズ VS.ストリートファイター（4RAM）	対戦格闘	カプコン	未定
	ガングリフォン2（仮）	3Dアクション	ゲーム アーツ	未定
	ゲーム日本史 ～天下人 秀吉と家康	教育	光栄	6,800円
	コントラ～レガシー・オブ・ウォー	アクション	コナミ	未定
	ときめきメモリアル ドラマシリーズvol.3	AVG	コナミ	未定
	魔導物語	RPG	コンパイル	（予）5,800円
	バーチャル・シアター1. 天国に行けないパパ	教養	サクセス	6,800円
	バーチャル・シアター2. ボーイズ・ライフ	教養	サクセス	6,800円
	バーチャル・シアター3. インターセプター	教養	サクセス	6,800円
	真髄・碁仙人（仮）	囲碁	J・ウイング	（予）8,900円
	フェイクダウン（仮）	AVG	システムサコム	未定
	現代大戦略ストライクス	SLG	システムソフト	未定
	GT24	レーシング	ジャレコ	未定
	WORDS（N）	RPG	ショウエイシステム	（予）6,800円
	ソニック・ザ・ファイターズ（仮）	対戦格闘	セガ	未定
	バーチャファイター3	対戦格闘	セガ	未定
	ハート・オブ・ダークネス	アクション	セガ	未定
	フルカウルミニ四駆スーパーファクトリー FOR SEGANET（N）	レーシング	セガ／メディアクエスト	2,800円
	超フラッピー	アクションパズル	デービーソフト	5,800円
	スーパー301SQ.（スクォードロン）（仮）	SLG	日本物産	未定
	V.R.麻雀（仮）	麻雀	日本物産	未定
	USドラッグチャンプ（仮）	レーシング	日本物産	未定
	ダンジョン・マスター ネクサス	RPG	ビクターソフト	6,800円
	かもめ大作戦 ～女神たちのささやき	SLG	ビング	未定
	パチンコファイター	パチンコ	プレ・ステージ	未定
	ピラミッドの謎～アンク	AVG	レイ	未定
	スタートリング・オデッセイI ～ブルーエボリューション	RPG	レイフォース	未定
	スタートリング・オデッセイII ～魔竜戦争	RPG	レイフォース	未定
	スタートリング・オデッセイIII ～ミレニアムの聖戦	RPG	レイフォース	未定

■発売中止が決定した作品……●メタルフィスト（エレクトロニック・アーツ・ビクター）
■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●きゅー爆っく（アクティビジョン・ジャパン）未定●リターンファイアー（ソフトバンク）未定●ヘラクレスの大冒険（BPS）春頃●ファーランドサーガ（TGL）12月18日→1月15日●サウンドノベルツクール2（アスキー）12月→12月18日●クローズ～THE BATTLE ACTION FOR SEGASATURN（アテナ）12月23日→12月18日●じゃんぐリズム（アルトロン）12月→1月●プリズナー オブ アイス 邪神降臨（エクシングエンタテイメント）12月→12月23日●ウィザードリィネメシス（ショウエイシステム）12月→1月22日●大江戸ルネッサンス（パック・イン・ソフト）12月11日→12月18日●ウルトラマン図鑑2～帰ってきたウルトラマン・ウルトラマンA・ウルトラマンタロウ（講談社）[タイトル変更]●この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO シャトルマウス同梱版（エルフ）12月4日／9,800円[限定版]●仙窟活龍大戦 カオスシード初回限定版（ネバーランドカンパニー）12月25日→1月29日[限定版あり]

（RAM）……拡張RAMカートリッジ専用／（4RAM）……拡張RAMカートリッジ4MB専用
★……今月DataBaseに初登場した新作

DataBase プレイステーション新作発売予定表

『X-MEN VS.ストリートファイター EXエディション』（仮）は，キャラクター・チェンジはできないものの，合体技は再現されている。タイトーは『Gダライアス』の移植を発表。秘密基地SLG『アジト2』には，「仮面ライダー」シリーズや「スーパー戦隊」シリーズ，「宇宙刑事」シリーズなどのヒーローが多数登場する。『ザ・コンビニ』の新作はアートディンクから発売。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
1月22日	★忠臣蔵～検証・赤穂事件	AVG	東映ビデオ	5,800円
1月下旬	パラノイアスケープ	アクション	ジョルダン	5,800円
1月予定	なげっと ～激録！プルプル商店街（仮）	アクション	アクティアート	未定
2月5日	R-TYPES	シューティング	アイレムソフトウェアエンジニアリング	5,800円
	エクサレギウス	SLG	イマジニア	6,800円
	提督の決断III with パワーアップキット	SLG	光栄	9,800円
	ユニバーサルナッツ	AVG	レイ・アップ	5,800円
2月11日	ゼノギアス	RPG	スクウェア	6,800円
	ラブリーポップ2 in 1 雀じゃん恋しましょ	麻雀／花札	ビスコ	（予）6,800円
2月12日	テナントウォーズ	ボードゲーム	キッド	5,800円
	愛しあう事しかできない	AVG	ココナッツジャパンエンターテイメント	5,800円
2月19日	★ファンタスティック・フォー	格闘アクション	アクレイムジャパン	5,800円
	ドルイド～闇への追跡者	AVG	光栄	6,800円

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
2月19日	信長の野望・戦国群雄伝	SLG	光栄	5,800円
	チョロQ 3	レーシング	タカラ	5,800円
2月26日	ブリガンダイン～幻想大陸戦記	SLG	イースリースタッフ	(予) 5,800円
	G・O・D pure	RPG	イマジニア	5,800円
	★ウイニングポスト3	競馬SLG	光栄	6,800円
	★信長の野望・戦国群雄伝	SLG	光栄	5,800円
	★毛利元就・誓いの三矢	SLG	光栄	7,800円
	ミサの魔法物語	SLG	サミー	6,800円
	ミサの魔法物語 限定版	SLG	サミー	7,800円
	天誅	アクション	ソニー・ミュージックエンタテインメント	(予) 5,800円
	天仙娘々～劇場版	麻雀	TimePoint	6,800円
	チョロQジェット レインボーウイングス	レーシング	タカラ	5,800円
	ナムコアンソロジー I	オムニバス	ナムコ	5,800円
	ウィザードリィ リルガミン・サーガ	RPG	ローカス／ソリトンソフトウェア	5,800円
2月中旬	究極クイズこたえてプリーズ	クイズ	Tears	未定
	天使同盟(仮)	SLG+RPG	TGL	5,800円
2月下旬	ネクタリス(仮)	SLG	ハドソン	5,800円
	星で発見!!たまごっち	SLG	バンダイ	(予) 5,800円
2月予定	ネオアトラス	SLG	アートディンク	5,800円
	★ファイナルラウンド	ボクシングSLG	アトラス	未定
	最終電車	サウンドノベル	ヴィジット	5,800円
	ナイトメア クリーチャーズ	アクション	SCE Inter	(予) 5,800円
	バッド・モジョ	AVG	オープンブック9003	(予) 5,800円
	★X-MEN VS.ストリートファイター EXエディション(仮)	対戦格闘	カプコン	5,800円
	どきどきポヤッチオ	RPG	キングレコード	5,800円
	「ブタゲー」でいいんじゃない?	SLG	シャングリ・ラ	5,800円
	プロジェクト-V 6	SLG	ゼネラル・エンタテイメント	5,800円
	ツアーパーティー～卒業旅行に行こう	ボードゲーム	タカラ	5,800円
	エッグ	アクション	東芝EMI	5,800円
	もってけたまご with がんばれ!かものはし	アクション	ナグザット	5,800円
	バトルラウンドUSA	レーシング	日本物産	5,800円
	パチンコホール～新装大開店	SLG	ネクストン	6,800円
	湾岸トライアル	レーシング	パック・イン・ソフト	未定
	ウルトラマン ファイティング・エボリューション	対戦格闘	バンプレスト	(予) 6,800円
	クーリエ・クライシス(仮)	アクション	BMGジャパン	5,800円
	プリズムコート	SLG	富士通パソコンシステムズ	5,800円
	あの素晴しい弁当を2度3度	SLG	ポリグラム	4,800円
	オーバーブラッド2	AVG	リバーヒルソフト	未定
冬頃予定	イイナ	SLG	イマジニア	未定
	双界儀	格闘アクション	スクウェア	未定
	ルシファード	RPG	ティー・イー・エヌ研究所	5,800円
	将棋最強2	将棋	魔法株式会社	未定
3月12日	ロストソード～失われた聖剣	アクション	イマジニア	5,800円
	★バスフィッシャーマン	フィッシング	サミー	5,800円
3月19日	★ゼルドナーシルトSpecial	SLG	光栄	6,800円
	パラサイト・イヴ	RPG	スクウェア	未定
3月26日	アストロノーカ	SLG	エニックス	未定
	★アンジェリーク デュエット	SLG	光栄	(予) 7,800円
3月中旬	★カートワールドシリーズ	レーシング	SCE Inter	(予) 5,800円
3月下旬	スターオーシャン・セカンドストーリー	RPG	エニックス	未定
3月予定	★ザ・コンビニスペシャル ～3つの世界を独占せよ	SLG	アートディンク	(予) 5,800円
	★レブス	RPG	アトラス	未定
	ハローチャーリー	アクション	エニックス	未定
	宇宙のランデヴー～RAMA	AVG	ゲームバンク	6,800円
	金田一少年の事件簿 ～地獄遊園殺人事件	AVG	講談社	6,800円
	ツインビーRPG	RPG	コナミ	未定
	★GUNばれ!ゲーム天国	シューティング	ジャレコ	未定
	★スーチーパイアドベンチャー ～ドキドキ♥ナイトメア	AVG	ジャレコ	(予) 6,800円
	精霊召喚 ～プリンセス オブ ダークネス	SLG+RPG	翔泳社	5,800円
	卒業III～ウエディング・ベル(仮)	SLG	小学館プロダクション	未定
	装甲騎兵ボトムズ	アクション	タカラ	5,800円
	ねこ神さま(仮)	RPG	大和堂	未定
	トランスフォーマー ビーストウォーズ	3Dアクション	タカラ	(予) 5,800円
	アドヴァンストV.G.2(仮)	対戦格闘	TGL	5,800円
	組み立てバトルくっつけっと	SLG	テクノソフト	(予) 5,800円
	デッドオアアライブ(仮)	対戦格闘	テクモ	未定
	ずっといっしょ	SLG	東芝EMI	5,800円
	続・初恋物語～修学旅行	SLG	徳間書店インターメディア	未定
	新日本プロレスリング闘魂烈伝3	プロレス	トミー	未定
	ワールドカップラグビー(仮)	ラグビー	ネクサスインターラクト／ダズ	(予) 5,800円
	★GUNDAM THE BATTLE MASTER 2	対戦格闘	バンダイ	(予) 6,800円
	★毎日猫曜日	SLG	バンダイ	(予) 5,800円
	タイムボカンシリーズ ボカンですよ	シューティング	バンプレスト	(予) 5,800円
	★クロックタワー ゴーストヘッド	AVG	ヒューマン	5,800円
	サラブレッドブリーダー世界制覇編	競馬SLG	ヘクト	6,800円
	東京23区制服ウォーズ	AVG	マップジャパン	6,800円
	悠久幻想曲 2nd Album	SLG	メディアワークス	5,800円
4月16日	★コマンド&コンカー コンプリート	SLG	アクレイムジャパン	(予) 6,800円
4月予定	修羅の門	対戦格闘	講談社	5,800円
	The Legend Of Heroes I & II 英雄伝説	RPG	G.M.F	(予) 5,800円
	★テンペストX3	シューティング	J・ウイング	(予) 5,800円
	探偵神宮寺三郎～夢の終わりに	AVG	データイースト	5,800円
5月予定	頭文字(イニシャル)D(仮)	レーシング	講談社／JAM	(予) 5,800円
	Jaja馬!カルテット メガドリームデストラクション+	テーブルゲーム	G.M.F	(予) 5,800円
	すたあ☆もんじゃ	SLG	G.M.F	(予) 5,800円
	まじかるあにまるず	SLG	J・ウイング	(予) 5,800円
	快速天使	アクション	テクノソレイユ	未定
春頃予定	タワードリーム2	ボードゲーム	アクセラ	(予) 5,800円

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
春頃予定	L.S.D	その他	アスミック	未定
	東京魔人学園 剣風帖(仮)	SLG+AVG	アスミック	未定
	Ash to Ash	SLG	イースリースタッフ	未定
	卒業M	AVG	イースリースタッフ	未定
	デジタルアートコレクション ヒロ・ヤマガタ(仮)	画集	イマジニア	2,000円
	快刀乱麻	SLG	イマディオ	未定
	ラヴェイジD.C.X	3Dシューティング	ウイネット	5,800円
	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	対戦格闘	SNK	未定
	サムライスピリッツ剣客指南パック	対戦格闘	SNK	未定
	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	対戦格闘	SNK	未定
	SNKファン・コレクション 餓狼伝説	エンターテインメント	SNK／夢工房	未定
	★ザ・キング・オブ・ファイターズ 京	AVG	SNK／夢工房	未定
	NHL98	アイスホッケー	エレクトロニック・アーツ・ビクター	5,800円
	スーパーアドベンチャー ロックマン	AVG	カプコン	5,800円
	イワトビペンギン ロッキー×ホッパー2 ～探偵物語	オムニバス	カルチュア・パブリッシャーズ	4,800円
	ひざの上の同居人 ～Kitty on your lap	SLG	カルチュア・パブリッシャーズ	未定
	かっとびチューン	レーシング	GENKI	5,800円
	僕のプリンセス 迷宮のエフィカス	SLG	GENKI	未定
	★エニグマ	AVG	光栄	6,800円
	わくわくボウリング	ボウリング	ココナッツジャパンエンターテイメント	4,800円
	あいたくて …your smiles in my heart	SLG	コナミ	未定
	★新格闘(仮)	対戦格闘	コナミ	未定
	ときめきの放課後 ～ねっ★クイズしよ♥	クイズ	コナミ	未定
	ときめきメモリアルドラマシリーズvol.2 ～彩(いろどり)のラブソング	AVG	コナミ	未定
	みつめてナイト	SLG	コナミ	未定
	I on I	バスケットボール	ジョルダン	(予) 5,800円
	キャロル ザ ダークエンジェル	コミック	ソニー・コンピュータエンタテインメント	(予) 2,000円
	★Gダライアス	シューティング	タイトー	5,800円
	クライシスシティー	アクション	タカラ	5,800円
	★ゆうわくオフィス恋愛課	SLG	タカラ	5,800円
	サイドポケット3	ビリヤード	データイースト	5,800円
	ブレイヴ・プローヴ	ARPG	データウエスト	(予) 6,800円
	★炎の料理人クッキングファイター好	アクション	日本一ソフトウェア	未定
	アンシャントロマン ～パワー・オブ・ダークサイド	RPG	日本システム	6,800円
	競艇ファイティングスピリッツ	競艇	日本物産	5,800円
	レイクマスターズ2(仮)	フィッシング	ネクサスインターラクト／ダズ	未定
	★夜想曲	サウンドノベル	パック・イン・ソフト	(予) 5,800円
	七英雄物語～レーミリアの奇跡	SLG	バンダイビジュアル	5,800円
	ジャングルパーク	エンターテインメント	バンダイビジュアル	4,800円
	★アジト2	SLG	バンプレスト	(予) 5,800円
	銃夢～火星の記憶	ARPG	バンプレスト	未定
	超魔神英雄伝ワタル アナザーステップ	RPG	バンプレスト	(予) 5,800円
	ボールディランド	SLG	バンプレスト	(予) 6,800円
	夢・色いろ	SLG	フェザード	5,800円
	英雄志願～Gal Act Heroism	RPG	マイクロキャビン	6,800円
	個人教授 La Lec Particliere	SLG	毎日コミュニケーションズ	未定
	バーチャパチスロIII	パチスロ	マップジャパン	未定
	ヒロイン・ドリーム2	SLG	マップジャパン	未定
	ドリキン土屋圭市 サーキットバトル(仮)	レーシング	メディアクエスト	(予) 5,800円
6月予定	★Jリーグの監督になって 世界をめざせ!(仮)	サッカーSLG	アクセラ	未定
	The Legend Of HeroesIV 英雄伝説IV～朱紅い雫	RPG	G.M.F	(予) 5,800円
	★ピノッチアの見る夢	SLG	タカラ	5,800円
7月予定	ファイナルワン～into the mind	アクション	G.M.F	(予) 5,800円
8月予定	パーラーステーション	SLG	G.M.F	(予) 5,800円
夏頃予定	R-TYPEΔ(デルタ)	シューティング	アイレムソフトウェアエンジニアリング	未定
	トゥルー・ラブストーリー2	SLG	アスキー	未定
	シンクロニシティ	AVG	A.D.M.	未定
	ルーインズ	AVG	A.D.M.	未定
98年予定	激突!!スキーバトル(仮)	スキー	アイマックス	(予) 5,800円
	きまぐれマイベイビィ ～娘のすごろく成長記	ボードゲーム	アクセラ	(予) 5,800円
	火星物語	RPG	アスキー	未定
	3D格闘ツクール	ツール	アスキー	未定
	パラダイスロスト	RPG	アスキー	未定
	トランスポートタイクーン ～めざせ輸送王	SLG	ITOCHU	5,800円
	メビウスリンク3D	SLG	ITOCHU	5,800円
	イメージファイト+Xマルチプライ ／アーケードギアーズ	シューティング	エクシングエンタテイメント	4,800円
	ガーディアンリコール～守護獣召喚	RPG	エクシングエンタテイメント	未定
	ワンダー3／アーケードギアーズ	オムニバス	エクシングエンタテイメント	5,800円
	棋太平	将棋	SPS	未定
	怒首領蜂	シューティング	SPS	未定
	JリーグエキサイトステージV I	サッカー	エポック社	未定
	サーキットの狼II	レーシング	エム・ティー・オー	未定
	VIPER	シューティング	ギャガ・コミュニケーションズ	(予) 5,800円
	ストライクジャガー	シューティング	ギャップス	未定
	ARKS1000 ～めざせ究極の召喚師(仮)	AVG	クレフインベンション	未定
	メタルギア ソリッド	3Dアクション	コナミ	未定
	あのこどこのこ	SLG	サクセス	未定
	日本たらればなしツアー② ひとつやふたつ…いつつや怪談	AVG	システムサコム	未定
	ダブロー・イ・ゼロウ	3Dシューティング	小学館プロダクション	未定
	2999年のゲーム・キッズ	コミック	ソニー・コンピュータエンタテインメント	(予) 2,000円
	爆弾小僧 スクープ・ザ・キッド(仮)	AVG	Tears	未定

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
98年予定	ラブゲームスplus ～かなり対戦テニス(仮)	テニス	Tears	未定
	ジュンクラシックC.C.&ロペ倶楽部	ゴルフ	T&Eソフト	未定
	サイバーフォーミュラーサガ(仮)	レーシング	バップ	(予) 5,800円
	グランド・セフト・オート(仮)	アクション	BMGジャパン	未定
	マス・デストラクション(仮)	アクション	BMGジャパン	5,800円
	ディア・フレンズ	SLG	ビジュアルアーツ	5,800円
	蜃気楼回廊	AVG	プレ・ステージ	5,800円
	シャドウタワー	RPG	フロム・ソフトウェア	(予) 5,800円
	★リフレインラブ 2	AVG	リバーヒルソフト	未定
未定	ギルティ・ギア	対戦格闘	アークシステムワークス	5,800円
	厄 惨(仮)	AVG	アイディアファクトリー	(予) 5,800円
	ヘクセンII	3Dアクション	アクティビジョン・ジャパン	未定
	囲碁	囲碁	アスキー	6,800円
	シミュレーションRPGツクール	ツール	アスキー	(予) 5,800円
	Nightmare Project〈YAKATA〉	RPG	アスク講談社	未定
	アフレイドギア	SLG	アスミック	5,800円
	宇宙機動VANARK	3Dシューティング	アスミック	未定
	森の王国(仮)	SLG+RPG	アスミック	未定
	★ダークメサイヤ	AVG	アトラス	未定
	ツタンカーメンの遺言(仮)	AVG	ウィザード	未定
	ドラゴンクエストVII	RPG	エニックス	未定
	デビュー21	SLG	NECインターチャネル	未定
	★フェイバリット・ディア	SLG	NECインターチャネル	未定
	メイン・ローター(仮)	3Dシューティング	エフコンピューターエンターテイメント	5,800円
	NBA LIVE98	バスケットボール	エレクトロニック・アーツ・ビクター	5,800円
	テーマホスピタル	SLG	エレクトロニック・アーツ・ビクター	5,800円
	★ナスカー98(仮)	レーシング	エレクトロニック・アーツ・ビクター	5,800円
	FIFA:ロード・トゥ・ワールドカップ98	サッカー	エレクトロニック・アーツ・ビクター	5,800円
	ダンジョンズ&ドラゴンズ® コレクション(仮)	格闘アクション	カプコン	5,800円
	★ポケットファイター	対戦格闘	カプコン	未定
	シェラザード伝説 黄金の帝国(仮)	RPG	カルチャーブレーン	未定
	飛龍の拳コレクション(仮)	対戦格闘	カルチャーブレーン	未定
	NHLオープンアイス(仮)	アイスホッケー	ゲームバンク	3,800円
	タイガーシャーク	アクション	ゲームバンク	3,800円
	モータルコンバットトリロジー	対戦格闘	ゲームバンク	3,800円
	ロボトロンX	アクション	ゲームバンク	3,800円
	★玉繭物語(仮)	RPG	GENKI	未定
	ゲーム日本史 ～天下人 秀吉と家康	教育	光栄	6,800円
	青山ラブストーリーズ	ドラマ	コナミ	未定
	幻想水滸伝II	RPG	コナミ	未定
	実況アメリカンベースボール	野球	コナミ	未定
	ジャージーデビルの大冒険(仮)	アクション	コナミ	未定
	ときめきメモリアル 2 (仮)	SLG	コナミ	未定
	ときめきメモリアル ドラマシリーズvol. 3	AVG	コナミ	未定
	ドルフィンズドリーム	3Dアクション	コナミ	未定
	ブリーディングスタッド 2 (仮)	競馬SLG	コナミ	未定
	ブロークンヘリックス	3Dシューティング	コナミ	未定
	遊戯王 ～たたかえ!!カプセルモンスター(仮)	バトルSLG	コナミ	未定
	DOOPERS	レーシング	サイバーテックデザイン	未定
	FENSER	SLG	サイバーテックデザイン	未定
	プロジェクトカオス	シューティング	サイバーテックデザイン	未定
	真髄・碁仙人(仮)	囲碁	J・ウイング	(予) 8,900円
	ブシドーブレード弐	対戦格闘	スクウェア	未定
	バーチャルリモコン(ヘリパートI)	アクション	スリーディ	5,800円
	ハイパーツアー	レーシング	スリーディ	5,800円
	オメガブースト	3Dアクション	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
	ハーミィホッパーヘッドの たまごDEパズル	パズル	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
	ワンダラーショック ・1950アメリカンドリームズ	ボードゲーム	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
	エスケイパー	AVG	ソニー・ミュージックエンタテインメント	未定
	ブレイズ&ブレイド ～エターナルクエスト	RPG	T&Eソフト	5,800円
	スノークイーン	絵本	東北新社	4,800円
	キョロちゃんのプリクラ大作戦	アクション	トミー	未定
	トゥルー/リアル/ファンタジー(仮)	RPG	ドリームキューブ	5,800円
	鉄拳 3	対戦格闘	ナムコ	未定
	★ワールドスタジアム 2	野球	ナムコ	未定
	スーパー301SQ. (スクォードロン)(仮)	フライトSLG	日本物産	未定
	ニチブツマージャン(仮)	麻雀	日本物産	5,800円
	Jump KID(仮)	アクション	ニュー	未定
	バウンティソード・セカンド(仮)	RPG	パイオニアLDC	未定
	聖龍伝説～外伝(仮)	格闘アクション	バップ	5,800円
	タイブレーク	テニス	バディ	未定
	メタルドレッド	シューティング	バンダイビジュアル	5,800円
	★プレイスタジアム 3	野球	バンプレスト	(予) 5,800円
	リアルロボット戦線	SLG+RPG	バンプレスト	(予) 6,800円
	ブラックオニキス	RPG	BPS	5,800円
	クラシックロード～優駿編	競馬SLG	ビクターソフト	未定
	オーガリアン一亜人伝一(仮)	RPG	ビジュアルアーツ	未定
	リプロス(仮)	AVG	ビジュアルアーツ	未定
	バックガイナー～よみがえる勇者たち 飛翔編「うらぎりの戦場」	SLG	ビング	未定
	バックガイナー～よみがえる勇者たち 完結編「そして,明日へ」	SLG	ビング	未定
	ぱいるあっぷ・まーち	SLG	プロシードユニ	5,800円
	(タイトル未定)	RPG	プロデュース	未定
	(タイトル未定)	SLG	プロデュース	未定
	重装機兵ヴァルケンII	SLG	メサイヤ	未定
	秘密結社Q	SLG	ライトスタッフ	未定
	ピラミッドの謎～アンク	AVG	レイ	未定

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●THE HIVE WARS(ケイエスエス)2月26日●コントラ～レガシー オブ ウォー(コナミ)未定●マネーアイドル・エクスチェンジャー(アテナ)3月●ラストレポート(ショウエイシステム)12月→1月●Formula1'97(SCE Inter)未定→1月15日●音楽ツクール かなでーる2(アスキー)1月→3月●ボールブレイザー チャンピオンズ(BPS)1月下旬●ヘラクレスの大冒険(BPS)2月下旬●サイドワインダー2(アスミック)12月11日→12月18日●可変走攻ガンバイク(ソニー・ミュージックエンタテインメント)未定●闘神伝カードクエスト(タカラ)1月下旬→2月●R?MJ THE MYSTERY HOSPITAL(バンダイ)CD-ROM2枚組●釣道 海釣り編(OZクラブ)12月→12月11日●コンプリートサッカー オン・サイド(Tears)12月11日→1月上旬●オレっ!トンパ(ウーピーキャンプ)12月11日→12月25日●プリズナー オブ アイス 邪神降臨(エクシングエンタテイメント)12月→12月25日●名車列伝 グレイテスト70's(エポック社)12月→12月18日●AI将棋2(ゲームバンク)12月18日→12月25日●対局囲碁 平成棋院(ゲームバンク)12月11日→12月18日●チーム運営シミュレーション2 Formula GRAND PRIX 1997年版(ココナッツジャパンエンターテイメント)12月18日→12月25日●フォトジェニック/限定版(サンソフト)12月11日→12月18日●必殺パチンコステーション2(サンソフト)12月23日→12月25日●フロントミッション オルタナティヴ(スクウェア)12月4日→12月18日●スペースアドベンチャー コブラ ザ サイコガンVol.1(ソニー・コンピュータエンタテインメント)12月4日→1月22日●スペースアドベンチャー コブラ ザ サイコガンVol.2(ソニー・コンピュータエンタテインメント)12月4日→1月22日●NOëL－La neige－/限定版(パイオニアLDC)12月23日→2月●ボンバーマンワールド(ハドソン)12月18日→1月29日●ZAP!スノーボーディング・トリックス'98(ポニーキャニオン)12月18日→12月25日●モノポリー(ハズブロージャパン)12月→1月8日

(コ)……コンビニ流通専用ソフト/★……今月DataBaseに初登場した新作

DataBase PC-FX新作発売予定表

これから3月にかけて,ラインナップに挙がっていたソフトがぞくぞくと発売される予定だ。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
2月予定	アニメフリークFX VOL. 6	ディスクマガジン	NECホームエレクトロニクス	7,200円
	ルルリ・ラ・ルラ	アクション	NECホームエレクトロニクス	7,800円
3月予定	はたらく☆少女 てきぱきワーキンラブFX	SLG	NECホームエレクトロニクス	未定
	アンジェリーク ～天空の鎮魂歌(レクイエム)	RPG	NECホームエレクトロニクス/光栄	7,800円
	負けるな!魔剣道Z	RPG	フィルインカフェ/NEC HE	7,800円
春頃予定	ファーストKISS★物語	AVG	ヒューネックス	未定
98年予定	天外魔境IIINAMIDA	RPG	ハドソン	未定
未定	ペブルビーチの波濤(仮)	ゴルフ	T&Eソフト/NEC HE	未定
	マスターズ ・遙かなるオーガスタ 3 (仮)	ゴルフ	T&Eソフト/NEC HE	未定

「NEC HE」はNECホームエレクトロニクスの略です

DataBase スーパーファミコン新作発売予定表

発売予定タイトルは2本しかないが,書き換えサービス「ニンテンドウパワー」には毎月新作が登録される。『ダビスタ』や『ファイアーエムブレム』などの新作も予定されているそうだ。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
未定	ロックマン&フォルテ	アクション	カプコン	未定
	ああっ女神さまっ(仮)	ボードゲーム	ケイエスエス	(予)10,800円

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●マジックボール(パウ)未定●スーパーテトリス2+ボンブリス限定版(BPS)12月13日→12月下旬

DataBase PCエンジン新作発売予定表

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
未定	デッド・オブ・ザ・ブレイン 1 & 2	AVG	NECホームエレクトロニクス	7,800円

DataBase ゲームボーイ新作発売予定表

『コナミGBコレクションVol. 3』には『けっきょく南極大冒険』『イーアルカンフー』『グラディウスII』『ドラキュラ伝説II』が収録される。任天堂の新作『ドンキーコングランド2』は来月発売予定。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
2月予定	中学入試に出た! 要点ランク順歴史マスターポイント512(仮)	教育	イマジニア	未定
	中学入試に出た! 要点ランク順歴史マスターポイント512スペシャル・エディション(仮)	教育	イマジニア	2,980円
3月予定	麻雀伝説 兵	麻雀	カルチャーブレーン	3,980円
▼スーパーゲームボーイ(13色)対応ソフト				
2月19日	コナミGBコレクションVol. 3	オムニバス	コナミ	(予) 3,980円
2月20日	ポケットラブ 2	SLG	キッド	5,800円
2月27日	日刊べるとも倶楽部	SLG	アイマックス	4,500円
	もんすたあ★レース	RPG	光栄	(予) 4,800円
2月下旬	ネクタリスGB(仮)	SLG	ハドソン	4,200円
2月予定	カンヅメモンスター	SLG	アイマックス	(予) 4,500円
	★飛龍の拳ツインGB	アクション	カルチャーブレーン	未定
	ネイビーブルー98	SLG	ショウエイシステム	(予) 3,980円
	ポケットキョロちゃん	AVG	トミー	(予) 4,200円
	ドンキーコングランド 2	アクション	任天堂	3,000円
	ワリオランド 2 ～盗まれた財宝	アクション	任天堂	3,000円
3月6日	頭文字(イニシャル)D 外伝	レーシング	講談社/エム・ティー・オー	(予) 3,980円
3月19日	コナミGBコレクションVol. 4	オムニバス	コナミ	(予) 3,980円
3月下旬	ポケットモンスター・金	RPG	任天堂	3,500円
	ポケットモンスター・銀	RPG	任天堂	3,500円
3月予定	ミニ四駆GBレッツ&ゴー!! オールスターバトル(仮)	SLG	アスキー	4,800円
	ドラゴンクエストモンスターズ ～テリーのワンダーランド	RPG	エニックス	(予) 4,800円
	シェラザード伝説外伝	RPG	カルチャーブレーン	3,980円
	熱闘リアルバウト餓狼伝説 スペシャル	対戦格闘	タカラ	3,980円
	ゲームボーイウォーズ 2	SLG	ハドソン	4,200円
5月下旬	★飛龍の拳コレクションGB	アクション	カルチャーブレーン	未定
5月予定	★海のぬし釣り 2	フィッシング	パック・イン・ソフト	未定

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
春頃予定	★ザ・ミラクル・オブ・ザ・ゾーン	テーブルゲーム	ハドソン	未定

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●トランプコレクションGB(ボトムアップ)11月下旬→11月28日●パチスロキッズ(ココナッツジャパンエンターテイメント)11月14日→12月26日●パチスロキッズ2(ココナッツジャパンエンターテイメント)11月14日→12月26日●プリクラポケット2〜彼氏改造大作戦(アトラス)11月28日→11月29日●牧場物語GB(パック・イン・ソフト)12月→12月19日

★……今月DataBaseに初登場した新作

DataBase アーケードゲーム新作発売予定表

カプコン「VSシリーズ」第3弾はマーヴル・ヒーローズ対カプコン・ゲーム・ヒーローズの全面対決に。セガは『ファイティングバイパーズ』の続編を，コナミは『ファイティング武術』の続編を発表。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元
9月26日	ザ・ロストワールド スペシャル	ガンシューティング	セガ
12月予定	★ファイティング武術 2 nd	対戦格闘	コナミ
1月下旬	アストラスーパースターズ	対戦格闘	サンソフト
1月予定	ハイパーオリンピック イン ナガノ	アクション	コナミ
2月予定	★魚(うお)ボコ	アクションパズル	カネコ
	★サイバーン	シューティング	カネコ
	パズルボブル 4	パズル	タイトー
冬頃予定	アームドポリス バトライダー	シューティング	エイティング／ライジング
3月予定	上海　真的武勇	パズル	サンソフト
98年予定	★堕落天使	対戦格闘	彩京
未定	スターグラディエイター 2 (仮)	対戦格闘	カプコン
	ストリートファイターZERO 3	対戦格闘	カプコン
	★マーヴル VS.カプコン 〜クラッシュ オブ スーパーヒーローズ	対戦格闘	カプコン
	バトルトライスト	対戦格闘	コナミ
	カショキング	アクションパズル	ジャレコ
	電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム	アクション	セガ
	★ファイティングバイパーズ 2 (仮)	対戦格闘	セガ
	サイキックフォース2012	対戦格闘	タイトー
	エアガイツ	対戦格闘	ナムコ／ドリームファクトリー
	アシュラブレード	対戦格闘	フウキ
▼ST-V対応			
春頃予定	ガーディアン・フォース	シューティング	サクセス
未定	バーチャルマージャンII 〜マイ・フェア・レディ	麻雀	マイクロネット

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●ギャルジャン(童)未定●ユキブタマン-P(カネコ)未定●GTIクラブ バーチャルギアバージョン(コナミ)未定●ジャンジャンパラダイス2(カネコ)97年→97年11月下旬●私立ジャスティス学園(カプコン)12月中旬→12月18日●ビートマニア(コナミ)12月中旬→12月10日●ゲットバス(セガ)12月→12月5日●プチカラット(タイトー)12月→12月中旬●恋こいしましょ2(ビスコ)12月中旬→12月18日●対戦麻雀ファイナルロマンス4(ビデオシステム)11月下旬→12月上旬●ゼロガンナー(彩京)12月上旬→12月中旬

★……今月DataBaseに初登場した新作

DataBase ネオジオ新作発売予定表

『月華の剣士』はカートリッジ版が今月末，CD-ROM版が3月下旬に発売される予定。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
▼カートリッジ				
1月29日	〜幕末浪漫〜月華の剣士	対戦格闘	SNK	32,000円
未定	ブレイジングスター	シューティング	夢工房	未定
▼ネオジオCD				
3月26日	〜幕末浪漫〜月華の剣士	対戦格闘	SNK	6,800円
未定	QP	オムニバス	サクセス	未定
	ブレイジングスター	シューティング	夢工房	未定

DataBase ゲーム・ミュージック&ビデオ新作発売予定表

「ツインビーPARADISE」5周年記念アルバムが発売決定。藤崎詩織Newシングルも同日発売。

発売日	タイトル	発売元	価格
▼CD(アルバム)			
1月21日	Mって最高	日本コロムビア	〈込〉2,854円
1月予定	★ブルーブレイカー　ラジオドラマCD Vol. 2	ブロッコリー	2,800円
2月1日	★アンジェリーク〜KISS♥KISS♥KISS	光栄	〈込〉4,935円
	迦陵演義　オリジナルサウンドトラック	メディアリング(ハニーホルモン)	〈込〉2,548円
	★ネイルズ	メディアリング(ハニーホルモン)	〈込〉2,548円
2月4日	★グランディア　アレンジバージョン(仮)	キングレコード	〈込〉3,059円
	★ブロークンヘリックス　オリジナルゲームサントラ	コナミ／キングレコード	〈込〉2,243円
	★MIDI POWER Pro 5 〜沙羅曼蛇	コナミ／キングレコード	〈込〉3,873円
	★〜幕末浪漫〜月華の剣士　ドラマCD	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	〈込〉2,548円
	★バックガイナー〜よみがえる勇者たち	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	〈込〉2,548円
	★AZEL〜パンツァードラグーンRPG	マーベラスエンターテイメント	〈込〉2,625円
2月5日	★ゼノギアス　オリジナルサウンドトラック	デジキューブ	〈込〉2,718円
	チョコボの不思議なダンジョン　アレンジバージョン	デジキューブ	〈込〉2,718円
2月10日	★トゥルー・ラブストーリー①(仮)	ワンダーエンターテイメント	未定
2月11日	デビュー21	ユーメックス	〈込〉2,854円
2月12日	ロックマンDASH　オリジナルサウンドトラック	セルピュータ	〈込〉2,100円
2月21日	★NOON　サウンドトラックファイルアルバム	エアーズ	〈込〉2,500円
	★メルティランサーRe-inforce オリジナルサウンドトラック(仮)	キングレコード	〈込〉2,854円
	★グラディウス　リミックス	コナミ／キングレコード	〈込〉2,447円
	★ときめきメモリアル 虹色の青春forever Vol. 2	コナミ／キングレコード	〈込〉2,854円
2月下旬	バイオ ハザード　ドラマアルバム 1 (仮)	セルピュータ	未定
2月予定	★ずっといっしょ　サウンドトラック(仮)	東芝EMI(ユーメックス)	未定
	★ポケットラブVol. 2	ファーストスマイル	〈込〉2,548円
	★ブルーブレイカー　ラジオドラマCD Vol. 2	ブロッコリー	2,800円
	センチメンタルグラフティ　ボーカルアルバム	マリン・エンタテインメント	未定
冬頃予定	チョロQ ジェットレインボーウイングス オリジナルサウンドトラック	キティレコード	〈込〉2,548円
3月1日	★パワードール プロジェクトα　サウンドトラック(仮)	バップ	〈込〉2,940円
3月4日	★ツインビーPARADISE 5th Anniversary	コナミ／キングレコード	〈込〉3,059円
	★藤崎詩織 Piano collection	コナミ／キングレコード	〈込〉3,059円
3月10日	★トゥルー・ラブストーリー②(仮)	ワンダーエンターテイメント	未定
3月下旬	バイオ ハザード　ドラマアルバム 2 (仮)	セルピュータ	未定
	バトルアスリーテス大運動会TV アスリートサウンドトラックスJUMP	パイオニアLDC	〈込〉3,059円
3月予定	★ポケットラブVol. 3	ファーストスマイル	〈込〉2,548円
4月10日	★トゥルー・ラブストーリー③(仮)	ワンダーエンターテイメント	未定
4月下旬	バイオ ハザード　ドラマアルバム 3 (仮)	セルピュータ	未定
春頃予定	スターグラディエイター 2　オリジナルサウンドトラック	セルピュータ	未定
	英雄志願　オリジナル・サウンドトラック	メディアリング	〈込〉2,548円
▼CD(シングル)			
2月21日	夜明けのうた／鈴木結女	ワンダーエンターテイメント	〈込〉1,020円
2月25日	★ずっといっしょ	東芝EMI(ユーメックス)	〈込〉1,039円
3月4日	★(タイトル未定)／藤崎詩織	コナミ／キングレコード	〈込〉1,020円
未定	とりかえっこプリーズ	メディアファクトリー	〈込〉950円
▼VHS&LD			
1月23日	エルフ版 下級生 あなただけを見つめて… 第2巻「素直になれたら」	ピンクパイナップル	6,800円(通販)
2月21日	★バーチャファイター 3 tb　THE COMPETITIVE EDGE	バップ	〈込〉5,250円
2月25日	サイキックフォース 1 巻	ブロッコリー	未定
	サクラ大戦〜桜華絢爛 第二幕「桜の花に放てよ神剣」(仮)	バンダイビジュアル	5,800円
3月1日	パワードール プロジェクトα(仮)	バップ	〈込〉6,090円
3月27日	ヴァンパイアハンターTHE ANIMATED SERIES VOL. 4	アミューズビデオ	6,600円
	★エルフ版 下級生 あなただけを見つめて… 第3巻「揺れる想い」	ピンクパイナップル	6,800円(通販)
5月29日	★エルフ版 下級生 あなただけを見つめて… 第4巻「ぬくもりを感じたい」	ピンクパイナップル	6,800円(通販)
5月予定	サイキックフォース 2 巻	ブロッコリー	未定
春頃予定	メイキング・オブ・ゲーム攻殻機動隊 〜デジタルアニメーションのすべて〜	講談社	〈込〉2,000円
	サクラ大戦〜桜華絢爛 第三幕「春は弥生の初戦闘」(仮)	バンダイビジュアル	5,800円
夏頃予定	サクラ大戦〜桜華絢爛 第四幕「真夏の夢の夜」(仮)	バンダイビジュアル	5,800円

★……今月DataBaseに初登場した新作

HOT10 今月の売れ筋ソフト

コンビニ販売

順位		タイトル	メーカー	ジャンル	価格	機種
1	初登場	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！2	セガ	サッカーSLG	5,800円	SS
2	初登場	ギャロップレーサー2	テクモ	競馬	5,800円	PS
3	初登場	アインハンダー	スクウェア	シューティング	5,800円	PS
4	初登場	デビルサマナー ソウルハッカーズ	アトラス	RPG	6,800円	SS
5	前4位	みんなのGOLF	ソニー・コンピュータエンタテインメント	ゴルフ	4,800円	PS
6	前3位	パワーステークスGrade 1	アクエス	競馬予想	4,800円	PS
7	初登場	ブラッディロア	ハドソン	対戦格闘	5,800円	PS
8	初登場	マジカルドロップIII〜よくばり特大号!!	データイースト	アクションパズル	5,800円	PS
9	前1位	ファイナルファンタジーVII インターナショナル	スクウェア	RPG	6,800円	PS
10	前7位	パチスロ完全攻略〜クランキープロ	日本シスコン	パチスロ	5,200円	PS

※SSはサターン，PSはプレイステーションの略

DataBase コンビニ販売取りあつかい予定表

『街』『バイオ ハザード2』などの大作が目白押し。来月には『ゼノギアス』も。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
▼プレイステーション				
1月1日	スーパーライブスタジアム(コ)	野球	アクエス	5,800円
1月8日	ドミノ君をとめないで。	アクション	アートディンク	5,800円
1月15日	OPTIONチューニングカーバトル	レーシング	エム・ティー・オー	5,800円
1月21日	トゥームレイダー 2	AVG	ビクターソフト	5,800円
1月29日	バイオ ハザード2	AVG	カプコン	6,800円
	ボンバーマンワールド	アクション	ハドソン	5,800円
	NOON(ヌーン)(コ)	アクション	マイクロキャビン	4,800円
2月11日	ゼノギアス	RPG	スクウェア	6,800円
2月26日	プロジェクト-V 6	SLG	ゼネラル・エンタテイメント	5,800円
冬頃予定	双界儀	格闘アクション	スクウェア	未定
未定	ブシドーブレード弐	対戦格闘	スクウェア	未定
▼セガサターン				
1月15日	金田一少年の事件簿 〜星見島 悲しみの復讐鬼	AVG	ハドソン	5,800円
1月22日	街	サウンドノベル	チュンソフト	5,800円
1月29日	AZEL〜パンツァードラグーンRPG	RPG	セガ	6,800円

デジキューブと提携しているコンビニにて販売／(コ)……コンビニ販売専用

山下　章

3DOとゲームギアのソフト収集が暗礁に乗り上げた模様。どちらも残り約30本と言うが，それらの在庫が現存するのかどうか……。

なんとなく年末商戦について

この原稿を書いているのが12月17日。その時点で年末商戦におけるヒット作を予想すると，PSが12月23日発売勢（『チョコボの不思議なダンジョン』『テイルズ オブ デスティニー』『グランツーリスモ』『桃太郎電鉄7』）＋『電車でGO！』，SSが『グランディア』といったところだろう。

『チョコボ』は，『不思議のダンジョン』シリーズではあるが，スクウェア的な味つけを意欲的に行なっている作品。シリーズのファン以外の層を開拓しよう，という意図が感じられる。一方『グランディア』は，ゲームアーツの作りこみを堪能できる一作。同社スタッフの職人魂を感じてほしい。

ベニー松山

ベントスタッフ事務所に毎日やってきて，何の仕事をしているのかと思えば卒論書き。大学生活十二年の集大成だそうで……。

『クロノア』のムービーもいいぜェ

今月は『俺コレ』，お休みである。

本当に卒業論文を書いていた。すげぇヤバかったが，製本に出すリミットの日の明け方3時に何とか仕上がった。うふふ，このギリギリの感覚がまたいーのだ。追いつめられて，逃げ出したくなって，でもってヒィヒィ言いながら文章を書くのがたまらないのだよイヒヒヒ（註：壊れてます）。

次号はきっちり復活予定。連載2回目だってのにすんませんねェ。ウへへ。

最近のお気に入りは『アインハンダー』と『風のクロノア』。とくに前者はやりこまないとなかなかおもしろさがわからない。俺を信じてやってみな。イヒヒヒ。

稲垣宗彦

家庭内LAN構築を計画中。目的は，とたずねると「もちろん『Quake』のLAN対戦！」とのこと。長い病，いまだ進行中のようだ。

『ナイトメア・クリーチャーズ』に期待！

PS用の『ナイトメア・クリーチャーズ』（海外版）を遊んでいたところ，2月にSCEから日本語版が発売されるとの情報を得た。3D対戦格闘のようなコンボを使って，つぎつぎと現れるモンスターをやっつけていくというこのゲーム，『バイオハザード』と『ソウルエッジ』を足して2で割ったような作品，と言えば，わかりやすいだろうか。動きもなかなかよくて楽しいのだが，さすが海外版，ステージ3の中ボスが妙にむずかしく，そこから先に進めなくなってしまった。倒しかたはわかるのだが，敵の攻撃が激しすぎるのだ。日本語版ではこのあたり，調整されているとうれしいのだが……。

思わぬこぼれ話が聴けるかも？

本誌ライターたちがゲームについて語る Final Stage

ファイナル・ステージ

白川大輔

年末から正月にかけて帰省。毎晩友人とふたりで酒宴にふけっていたらしい。1日にかかった酒代は2万円を超えるとか。

幕末に散っていった志士たちを思って

今もっとも遊んでいるゲームは『月華の剣士』。新撰組隊士が登場，ということでプレイしてみたが……おもしろい。『サムスピ』シリーズの雰囲気を漂わせながらも，『サムスピ』とはちがった楽しさをプレイヤーに味わってもらおうとする，制作スタッフの意気ごみを感じ取れる。登場キャラにしても，作品全体の雰囲気を損なわないよう，じつにていねいに作られているのだ。

もし，少しでもこの作品に興味を持ったら，ぜひ一度プレイしてみてほしい。激動する時代「幕末」を，鮮烈に生きた男たち（女もいるけど）の思いを感じることができるだろうから。……ちと大げさか？

八巻将之

取材で『2012』のロケ版をプレイ。あまりのデキの良さにA.A.化をひとり決意する

『サイキックフォース』の原点がここにある!?

先日，ついにアーケード基板用のコントロールボックスを購入した。目的はタイトーの対戦格闘ゲーム『カイザーナックル』を我が家でプレイするため。いわゆる『ストII』タイプの対戦格闘ゲームなんだけどじつは手がけているのが，あの『サイキックフォース』の開発スタッフなのだ。

このゲーム，最終ラウンドに待ち受けるボスキャラが鬼のように強く，おそらくクリアできた人は日本中でも数えるほどしかいないはず。基板を購入してから何度もプレイしてるけど，いまだにクリアできません。だれでもいいからパーツでジェネラルを倒す方法教えてくださいィ～(泣)。

伊藤真臣

最近のトレカの濫造ぶりにご傷心の様子。「いいかげんな作りなものが多い」と嘆くわりには，全種類買い集めているらしい。

赤い彗星の輝き，ふたたび

年末進行というすばらしいスケジュールのため，まだすべてのタイトルが出きってはいないのだけれど，私見を含めた期待・推薦の作品を少々。

PSの『機動戦士Zガンダム』は，いままで僕が見たなかで最高のガンダム・シミュレータ。MS全機がポリゴンで造形され，しかも完全に変形！　アニメーション・パートも出色のデキばえで，ガンダム・ファンなら文句なしの作品と言える。

ナムコの『テイルズ～』は，前作SFC版の信者（？）なのでとりあえず買い。『ノエル～』はタイトルどおりクリスマスに発売されなかったのが，ちょっと残念かな。

第17回

1997年下半期
GMアルバム総カタログ

輝け！日本ゲーム・ミュージック大賞

協力：ポニーキャニオン／キングレコード／コナミ／東芝EMI／ワンダースピリッツ／BMGジャパン／ビクターエンタテインメント／ファーストスマイル・エンタテインメント／ソニーレコード／エアーズ／ケイエスエス／ピンクパイナップル／日本コロムビア／徳間ジャパンコミュニケーションズ／マーベラスエンターテイメント／NECアベニュー／日本クラウン／ワンダーエンターテイメント／ZUNTATAレコード／デジキューブ／データム・ポリスター／光栄／アイノクスレコード／キティエンタープライズ／ムービック／パイオニアLDC／メディアファクトリー／シンコーミュージック／メディアリング／ハニーホルモン／ポリグラム／バップ／イーストウエスト・ジャパン／avex／ワーナーミュージック・ジャパン／マリン・エンタテインメント／SLCレコード／アンティノスレコード／デジタローグ／トイズファクトリー／ゼスト／ZAIN RECORDS／ブロッコリー／新声社(順不同)

歌は世につれ，ゲームはGMにつれ——。
日本GM大賞の季節がやってきました。
今回のノミネート作品は301タイトル。その勢いはとどまるところを知りません。
みなさんからの投票とセールス・データをもとに，栄えある大賞を決定していきます。
下記の応募規定にしたがって，ぜひあなたもご投票ください。

日本ゲーム・ミュージック大賞歴代受賞作

第1回	大賞	ザ・スキーム／古代祐三
	2位	ナムコ・ゲームサウンド・エクスプレスVOL.1「ワルキューレの伝説」
	3位	ミュージック・フロム・イースIII
第2回	大賞	交響組曲ドラゴンクエストIV／すぎやまこういち
	2位	スーパー忍&ワークス／古代祐三
	3位	イースIII J.D.K.SPECIAL
第3回	大賞	パロディウスだ！〜神話からお笑いへ
	2位	ファルコム・スペシャルBOX'91
	3位	アフターバーナー／S.S.T.BAND
第4回	大賞	ナムコ・ゲームサウンド・エクスプレスVOL.4「ドラゴンセイバー」
	2位	アクトレイザー／古代祐三
	3位	ファイナルファンタジーIV オリジナル・サウンド・バージョン
第5回	大賞	ファイナルファンタジーIV ミニマムアルバム
	2位	ストリートファイターII イメージアルバム／アルフ ライラ
	3位	ファルコム・スペシャルBOX'92
	(特別大賞	ファイナルファンタジーIV オリジナル・サウンド・ヴァージョン)
第6回	大賞	ロマンシング サ・ガ オリジナル・サウンド・ヴァージョン
	2位	ゼクセクス／コナミ矩形波倶楽部
	3位	アウトラン／S.S.T.
第7回	大賞	交響組曲「ドラゴンクエストV〜天空の花嫁」／すぎやまこういち
	2位	ファイナルファンタジーV オリジナル・サウンド・ヴァージョン
	3位	ストリートファイターII〜春麗飛翔伝説
第8回	大賞	餓狼伝説2／新世界楽曲雑技団
	2位	超兄貴〜兄貴のすべて／葉山宏治
	3位	ベアナックルII／古代祐三
第9回	大賞	サムライスピリッツ／新世界楽曲雑技団
	2位	餓狼伝説スペシャル／新世界楽曲雑技団
	3位	聖剣伝説2 オリジナル・サウンド・ヴァージョン
第10回	大賞	ファイナルファンタジーVI オリジナル・サウンド・ヴァージョン
	2位	ばよえ〜ん!!〜ザ・メガトラックス・オブ・ぷよぷよCD
	3位	ナムコ・ゲームサウンド・エクスプレスVol.11「リッジレーサー」
第11回	大賞	極上パロディウス
	2位	真サムライスピリッツ／新世界楽曲雑技団
	3位	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94／新世界楽曲雑技団
第12回	大賞	クロノ・トリガー オリジナル・サウンド・ヴァージョン
	2位	ツインビーヤッホー！ オリジナル・ゲーム・サントラ
	3位	ヴァンパイア ハンター アーケードゲームトラック
第13回	大賞	すぎやまこういち 交響組曲「ドラゴンクエストVI〜幻の大地」
	2位	ナムコ・ゲームサウンド・エクスプレスVol.24「レイブレーサー」
	3位	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95／新世界楽曲雑技団
第14回	大賞	ミュージック・フロム・英雄伝説IV〜朱紅い雫
	第2位	CYBER TROOPERS VIRTUAL-ON オフィシャル・サウンド・データ
	第3位	ミュージック・フロム・イースII リニューアル
第15回	大賞	サクラ大戦 帝撃歌謡全集
	第2位	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96／新世界楽曲雑技団
	第3位	セガサターン「NiGHTS」オリジナル・サウンドトラック
第16回	大賞	ファイナルファンタジーVII オリジナル・サウンド・トラック
	第2位	サクラ大戦サウンド・トラック「蒸気蓄音館」
	第3位	MIDI piano ソーサリアンフォーエバー

「日本ゲーム・ミュージック大賞」投票規定

投票は，本誌の「愛読者カード」（130ページのあとにあるハガキ）にかぎります。それ以外での投票はすべて無効とさせていただきますので，ご注意ください。

投票してくださるかたは，愛読者カードの「日本ゲーム・ミュージック大賞投票コーナー」の欄に，GM部門と企画部門それぞれに自分が1票を投じたい作品の番号，タイトル，発売レコード会社名を記入して送ってください。

※GM部門……GMのオリジナル音源バージョン，またはアレンジ・バージョンの収録をメインとしたアルバム

※企画部門……ドラマCDや，イメージ・アルバムなどのように，ゲームに関連したアルバムではあるが，純粋なGMの収録以外を目的としているアルバム（「分類」に［企画部門］と表記しています）

※対象外……アニメのサントラやラジオドラマの主題歌，GMをわずかに含んだ声優のアルバム，非売品を主とした入手方法が限定されるもの（＝インディーズ）などは，「分類」欄に［対象外］と表記しています。これらのアルバムに関しては，GM部門と企画部門両方の選考対象外となりますので，投票しないようにご注意ください。

締め切りは2月6日必着，発表は4月号で行ないます。

第17回日本ゲーム・ミュージック大賞　ノミネート作品一覧

ゲーム・ミュージックCD総カタログ '97下半期

'97年7月1日から'97年12月31日までのあいだに発売された，すべてのGMアルバム&シングルを紹介します。なお，価格でとくに表記のないものは，すべて税抜き価格です。

☆ポニーキャニオン

No.	タイトル	メディア	価　格	発売日	題材ゲーム（発売元）	収録内容	分類
1	ディ・サード　ドラマCD	CD PCCB-00267	2,548円(税込)	97. 7. 2	ディ・サード(タカラ)	ドラマ	企画部門
2	草薙　京	CD PCCB-00268	1,529円(税込)	97. 7.18	『ザ・キング・オブ・ファイターズ』シリーズ(SNK)	オリジナル＋アレンジ＋ボイス	GM部門
3	ナコルル	CD PCCB-00269	1,529円(税込)	97. 7.18	『サムライスピリッツ』シリーズ(SNK)	オリジナル＋アレンジ＋ボイス	GM部門
4	悠久幻想曲　オリジナルサウンドトラック	CD PCCB-00270	2,548円(税込)	97. 7.18	悠久幻想曲(メディアワークス)	オリジナル＋アレンジ＋ボーカル	GM部門
5	悠久幻想曲　ドラマCD	CD PCCB-00272	2,548円(税込)	97. 8. 6	悠久幻想曲(メディアワークス)	ドラマ	企画部門
6	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	CD PCCB-00273	1,835円(税込)	97. 8.20	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97(SNK)	オリジナル＋ボイス	GM部門
7	スタースイープ　オリジナルサウンドトラック	CD PCCB-00274	1,529円(税込)	97. 8.20	スタースイープ(アクセラ)	オリジナル＋ボイス	GM部門
8	ギース・ハワード	CD PCCB-00275	1,529円(税込)	97. 8.20	『餓狼伝説』シリーズ他(SNK)	オリジナル＋アレンジ＋ボイス	GM部門
9	卒業Vacation	CD PCCB-00276	2,548円(税込)	97. 8.20	卒業Vacation(マーカス／毎日コミュニケーションズ)	オリジナル＋ボーカル	GM部門
10	鉄拳3　バトルトラックス	CD PCCG-00416	2,854円(税込)	97. 8.20	鉄拳3(ナムコ)	アレンジ	GM部門
11	卒業Vacation　ドラマCD	CD PCCB-00277	2,548円(税込)	97. 9. 3	卒業Vacation(マーカス／毎日コミュニケーションズ)	ドラマ	企画部門
12	マリオカート64　オリジナルサウンドトラック	CD PCCG-00419	2,548円(税込)	97. 9.16	マリオカート64(任天堂)	オリジナル	GM部門
13	コットン2　オリジナルサウンドトラック	CD PCCB-00278	1,529円(税込)	97. 9.19	コットン2(サクセス)	オリジナル＋ボイス	GM部門
14	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 アレンジサウンドトラックス	CD PCCB-00279	2,548円(税込)	97. 9.19	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97(SNK)	アレンジ＋ボーカル	GM部門
15	マリーのアトリエ	CD PCCB-00280	2,548円(税込)	97. 9.19	マリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術師(ガスト)	アレンジ	GM部門
16	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 ドラマCD～激突編～	CD PCCB-00281	2,548円(税込)	97.10. 1	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97(SNK)	ドラマ	企画部門
17	マイドリーム～オンエアーが待てなくて	CD PCCB-00282	2,548円(税込)	97.10.1	マイドリーム～オンエアーが待てなくて(日本クリエイト)	アレンジ＋ボーカル	GM部門
18	ラウンドトリップRV	CD PCCB-00284	1,529円(税込)	97.10.17	ラウンドトリップRV(SNK)	オリジナル＋ボイス	GM部門
19	スターフォックス64　オリジナルサウンドトラック	CD PCCG-00421	2,548円(税込)	97.10.17	スターフォックス64(任天堂)	オリジナル	GM部門
20	ゼビウス3D／G^{+}　テクノマニアックス	CD PCCG-00422	2,854円(税込)	97.10.17	ゼビウス3D／G^{+}(ナムコ)	アレンジ	GM部門
21	VAL Project presents My Dream-スペシャル・ヴォーカル・アルバム-	CD PCCB-00285	2,548円(税込)	97.11. 7	マイドリーム～オンエアーが待てなくて(日本クリエイト)	ボーカル	企画部門
22	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 ドラマCD～宿命編～	CD PCCB-00286	2,548円(税込)	97.11. 7	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97(SNK)	ドラマ	企画部門
23	ZAP／MUSIC FOR SNOWBOARDERS／VARIOUS ARTISTS	CD PCCY-01186	1,980円(税込)	97.11.19	ZAP！スノーボーディング・トリックス'98(ポニーキャニオン)	アーティスト	対象外
24	テリー・ボガード	CD PCCB-00288	1,529円(税込)	97.11.19	『餓狼伝説』シリーズ他(SNK)	オリジナル＋アレンジ＋ボイス	GM部門
25	マリーのアトリエ　ドラマCD	CD PCCB-00291	2,548円(税込)	97.12. 3	マリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術師(ガスト)	ドラマ	企画部門
26	KOF'97　キャラクターズドラマ スペシャルエディション	CD PCCB-00292	1,529円(税込)	97.12. 3	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97(SNK)	ドラマ	企画部門
27	～幕末浪漫～月華の剣士	CD PCCB-00287	1,529円(税込)	97.12.17	～幕末浪漫～月華の剣士(SNK)	オリジナル＋ボイス	GM部門
28	モンスターファーム	CD PCCB-00293	1,529円(税込)	97.12.17	モンスターファーム(テクモ)	オリジナル＋ボーカル	GM部門
☆キングレコード							
29	帝国／葉山宏治	CD KICA-5001	2,854円(税込)	97. 8.21	闘神伝URA(タカラ)他	アーティスト	企画部門
30	Tiny Angel／小森まなみ	CD KICS-643	2,300円(税込)	97.10. 3	フォトジェニック(サンソフト)他	アーティスト	対象外
31	ファルコムクラシックス	CD KICA-1201	2,854円(税込)	97.11.21	ファルコムクラシックス(日本ビクター)	オリジナル＋アレンジ	GM部門
32	グランディア　オリジナルサウンドトラックス	CD KICA-5002～3(2枚組)	3,873円(税込)	97.12.22	グランディア(ゲーム アーツ)	アレンジ	GM部門
☆コナミ／キングレコード							
33	月刊ときめきメモリアル NO.12	CD KICA-7748	2,243円(税込)	97. 7. 2	『ときめきメモリアル』シリーズ(コナミ)	ドラマ＋トーク＋ボーカル	企画部門
34	ときめきメモリアル MIDI collection2	CD KICA-7776	3,262円(税込)	97. 7.24	ときめきメモリアル(コナミ)	アレンジ	GM部門
35	ワルモンMONMONパラダイス　に。	CD KICA-7777	2,243円(税込)	97. 7.24	『ツインビー』シリーズ(コナミ)	ドラマ＋トーク	企画部門
36	出会えて良かった／虹野沙希	CDシングル KIDA-7629	1,020円(税込)	97. 7.24	ときめきメモリアル　ドラマシリーズvol.1～虹色の青春(コナミ)	ゲーム主題歌	GM部門
37	月刊ときめきメモリアル NO.13	CD KICA-7770	2,243円(税込)	97. 8. 6	『ときめきメモリアル』シリーズ(コナミ)	ドラマ＋トーク＋ボーカル	企画部門
38	ときめきメモリアル ボーカル・ベスト・コレクション4	CD KICA-7785～6(2枚組)	3,568円(税込)	97. 8.21	『ときめきメモリアル』シリーズ(コナミ)	ボーカル	対象外
39	ときめきメモリアル対戦とっかえだま/ポイッターズポイントオリジナル・ゲーム・サントラ	CD KICA-7780	2,243円(税込)	97. 8.21	ときめきメモリアル対戦とっかえだま，ポイッターズポイント(コナミ)	オリジナル	GM部門
40	月刊ときめきメモリアル NO.14	CD KICA-7771	2,243円(税込)	97. 9. 3	『ときめきメモリアル』シリーズ(コナミ)	ドラマ＋トーク＋ボーカル	企画部門
41	がんばれゴエモンのテーマ／おれはインパクト	CDシングル KIDA-7634	1,020円(税込)	97. 9.26	がんばれゴエモン～ネオ桃山幕府のおどり(コナミ)	ゲーム主題歌	GM部門

42	終わらないメモリー／鼓動を止められなくて／藤崎詩織	CDシングル KIDA-7635	1,020円(税込)	97. 9.26	『ときめきメモリアル』シリーズ(コナミ)	アーティスト	企画部門
43	over the rainbow／虹野沙希	CDシングル KICA-7795	3,059円(税込)	97. 9.26	『ときめきメモリアル』シリーズ(コナミ)	アーティスト	企画部門
44	月刊ときめきメモリアル '97秋の増刊号	CD KICA-7792～3(2枚組)	3,568円(税込)	97. 9.26	『ときめきメモリアル』シリーズ(コナミ)	ドラマ＋トーク＋ボーカル	企画部門
45	ときめきメモリアルドラマシリーズ vol.1～虹色の青春　オリジナル・ドラマ・サントラ	CD KICA-7794	2,854円(税込)	97. 9.26	『ときめきメモリアル』シリーズ(コナミ)	ドラマ＋ボーカル＋アレンジ	企画部門
46	MIDI POWER Pro.4～ときめきメモリアル～	CD KICA-7791	3,873円(税込)	97. 9.26	ときめきメモリアル(コナミ)	アレンジ	GM部門
47	がんばれゴエモン～ネオ桃山幕府のおどり オリジナル・ゲーム・サウンドトラック	CD KICA-7800	2,243円(税込)	97.10. 3	がんばれゴエモン～ネオ桃山幕府のおどり(コナミ)	オリジナル＋ゲーム主題歌	GM部門
48	悪魔城ドラキュラX　リミックス	CD KICA-7801	2,447円(税込)	97.10. 3	悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲(コナミ)	アレンジ＋ボーカル	GM部門
49	月刊ときめきメモリアル NO.15	CD KICA-7772	2,243円(税込)	97.10. 3	『ときめきメモリアル』シリーズ(コナミ)	ドラマ＋トーク＋ボーカル	企画部門
50	MAKE YOU SMILE／丹下　桜	CD KICA-7802	3,059円(税込)	97.10. 3	ときめきメモリアル　ドラマシリーズ vol.1～虹色の青春(コナミ)	アーティスト	対象外
51	悪魔城ドラキュラ MIDI collection	CD KICA-7809	3,262円(税込)	97.10.22	『悪魔城ドラキュラ』シリーズ(コナミ)	アレンジ	GM部門
52	ときめきメモリアル　ドラマコレクション	CD KICA-7805～6(2枚組)	3,059円(税込)	97.10.22	『ときめきメモリアル』シリーズ(コナミ)	ドラマ	企画部門
53	ツインビーPARADISE ドラマコレクション	CD KICA-7803～4(2枚組)	3,059円(税込)	97.10.22	『ツインビー』シリーズ(コナミ)	ドラマ	企画部門
54	ワルモンMONMONパラダイス さん。	CD KICA-7807	2,243円(税込)	97.10.22	『ツインビー』シリーズ(コナミ)	ドラマ＋トーク	企画部門
55	Memories／藤崎詩織	CD KICA-7812	3,059円(税込)	97.11. 6	『ときめきメモリアル』シリーズ(コナミ)	アーティスト	企画部門
56	月刊ときめきメモリアル NO.16	CD KICA-7773	2,243円(税込)	97.11. 6	『ときめきメモリアル』シリーズ(コナミ)	ドラマ＋トーク＋ボーカル	企画部門
57	O.K／O.K.／栗林みえ	CDシングル KIDS-7601	1,020円(税込)	97.11. 6	『がんばれゴエモン』シリーズ(コナミ)	テレビアニメ主題歌	対象外
58	ときめきメモリアル FANTASTICクリスマスパーティー	CD KICA-7814	3,059円(税込)	97.11.21	『ときめきメモリアル』シリーズ(コナミ)	ボーカル	企画部門
59	もしも私が天使だったら／館林見晴 with S:// Bros	CDシングル KIDA-7637	1,020円(税込)	97.11.21	『ときめきメモリアル』シリーズ(コナミ)	アーティスト	企画部門
60	月刊ときめきメモリアル NO.17	CD KICA-7774	2,243円(税込)	97.12. 3	『ときめきメモリアル』シリーズ(コナミ)	ドラマ＋トーク＋ボーカル	企画部門
61	ツインビーPARADISE ドラマコレクション2	CD KICA-7821～2(2枚組)	3,059円(税込)	97.12.22	『ツインビー』シリーズ(コナミ)	ドラマ	企画部門
62	ときめきメモリアル ボーカル・ベスト・コレクション5	CD KICA-7823～4(2枚組)	3,568円(税込)	97.12.22	『ときめきメモリアル』シリーズ(コナミ)	ボーカル	対象外
63	アザーライフアザードリームス オリジナル・ゲーム・サントラ	CD KICA-7808	2,243円(税込)	97.12.22	アザーライフアザードリームス(コナミ)	オリジナル	GM部門
64	とべ／ポリスターズ/トータルヴァイスオリジナル・ゲーム・サントラ	CD KICA-7818	2,243円(税込)	97.12.22	とべ／ポリスターズ，トータルバイス(コナミ)	オリジナル	GM部門
65	矩形波倶楽部&コナミ矩形波倶楽部ベストVol.1	CD KICA-7820	2,243円(税込)	97.12.22	スナッチャー他（コナミ）	アーティスト＋アレンジ	企画部門
66	グラディウス外伝 オリジナル・ゲーム・サントラ	CD KICA-7817	2,243円(税込)	97.12.22	グラディウス外伝(コナミ)	オリジナル＋アレンジ	GM部門
☆東芝ＥＭＩ							
67	REMEMBER ME／マチルダ	CDシングル TYDY-2093	1,020円(税込)	97. 8.20	ずっといっしょ(東芝EMI)	ゲーム主題歌	GM部門
68	O.V.Aヴァンパイア ハンター オリジナル・サウンドトラック	CD TYCY-5548	3,059円(税込)	97. 8.27	ヴァンパイア ハンター(カプコン)	OVAサントラ＋ボーカル	対象外
69	魔法学園ルナ！ マジカルアイランドVOL.1	CD TYCY-5542	2,835円(税込)	97. 8.27	魔法学園ルナ！(ゲーム アーツ／角川書店)	ドラマ＋ボーカル	企画部門
70	スーチー・ドラマシアター　ミラクルアナザーワールド！ PARTⅠ 江戸時代編	CD TYCY-5564	2,548円(税込)	97. 8.27	アイドル雀士スーチーパイ(ジャレコ)	ドラマ＋ボーカル＋トーク	企画部門
71	あやかし忍伝くの一番 外伝　其之壱―謎？謎！くの一挑戦状！―	CD TYCY-5565	2,548円(税込)	97. 8.27	あやかし忍伝くの一番(翔泳社)	ドラマ	企画部門
72	ランデヴー／パープルウォーム	CDシングル TYDY-2095	1,020円(税込)	97. 8.27	怪物パラ☆ダイス(メイクソフトウェア)	ゲーム主題歌	GM部門
73	B線上のイノセント／池澤春菜	CDシングル TYDY-2096	1,020円(税込)	97. 9.18	B線上のアリス～ALICE on Borderlines(講談社)	ゲームテーマソング	GM部門
74	シルエットミラージュ　オリジナル・サウンド・トラック	CD TYCY-5569	2,854円(税込)	97. 9.18	シルエットミラージュ(トレジャー)	オリジナル＋ゲーム主題歌	GM部門
75	魔法学園ルナ！マジカルアイランドVOL.2	CD TYCY-5557	2,835円(税込)	97. 9.26	魔法学園ルナ！(ゲーム アーツ／角川書店)	ドラマ＋ボーカル＋トーク	企画部門
76	スーチー・ドラマシアター　ミラクルアナザーワールド！PARTⅡ　原始時代編	CD TYCY-5566	2,548円(税込)	97. 9.26	アイドル雀士スーチーパイ(ジャレコ)	ドラマ＋ボーカル＋トーク	企画部門
77	あやかし忍伝くの一番外伝　其之弐―夏だ！海だ！くの一逆襲編―	CD TYCY-5567	2,548円(税込)	97.10.29	あやかし忍伝くの一番(翔泳社)	ドラマ＋トーク	企画部門
78	スーチードラマシアター　ミラクルアナザーワールド！PARTⅢ 世界のヒーロー編	CD TYCY-5571	2,548円(税込)	97.10.29	アイドル雀士スーチーパイ(ジャレコ)	ドラマ＋ボーカル＋トーク	企画部門
79	STEEL DREAM／神崎アイ	CDシングル TYDY-2097	1,020円(税込)	97.10.29	デビュー21(NECインターチャネル)	ゲームテーマソング	GM部門
80	とびきりピュア・ラブ／真木ちさ	CDシングル TYDY-2098	612円(税込)	97.10.29	デビュー21(NECインターチャネル)	ゲームテーマソング	GM部門
81	出来心／坂井ゆう子	CDシングル TYDY-2099	612円(税込)	97.10.29	デビュー21(NECインターチャネル)	ゲームテーマソング	GM部門
82	ローズマリーのように／沢田ゆり	CDシングル TYDY-2100	612円(税込)	97.10.29	デビュー21(NECインターチャネル)	ゲームテーマソング	GM部門
83	Get My Heart／井上美保 10／29	CDシングル TYDY-2101	612円(税込)	97.10.29	デビュー21(NECインターチャネル)	ゲームテーマソング	GM部門
84	ひとりぼっちのバースデー／萩原亮子 10／29	CDシングル TYDY-2102	612円(税込)	97.10.29	デビュー21(NECインターチャネル)	ゲームテーマソング	GM部門
85	PARADISE／東京Qチャンネル	CDシングル TODT-5073	1,020円(税込)	97.11.27	オレっ！トンバ(ウーピーキャンプ)	ゲーム主題歌	GM部門
☆ワンダースピリッツ							
86	鉄拳3　アーケードサウンドトラック001ex	CD WSCAX-10001	2,854円(税込)	97. 7.18	鉄拳3(ナムコ)	オリジナル	GM部門
87	タイムクライシス アーケードサウンドトラック002ex	CD WSCAX-10002	2,854円(税込)	97. 7.18	タイムクライシス(ナムコ)	オリジナル＋アレンジ	GM部門
88	アルマジロレーシング アーケードサウンドトラック003ex	CD WSCAX-10003	2,854円(税込)	97. 8.20	アルマジロレーシング(ナムコ)	オリジナル＋アレンジ	GM部門
89	ゼビウス3D／G^{+} プレイステーションサウンドトラック001	CD WSCA-00001(3枚組)	3,670円(税込)	97. 8.20	ゼビウス3D／G^{+}(ナムコ)	オリジナル＋アレンジ	GM部門
90	アルペンレーサー2 アーケードサウンドトラック004	CD WSCA-00002	2,548円(税込)	97. 9.19	アルペンレーサー2(ナムコ)	オリジナル＋アレンジ	GM部門

91	エースドライバーシリーズ アーケードサウンドトラック005	CD WSCA-00003	2,548円(税込)	97. 9.19	『エースドライバー』シリーズ(ナムコ)	オリジナル+アレンジ	GM部門
92	ファイナルハロン アーケードサウンドトラック007	CD WSCA-00004	1,835円(税込)	97.10.17	ファイナルハロン(ナムコ)	オリジナル+アレンジ	GM部門
93	プロップサイクル アーケードサウンドトラック006ex	CD WSCAX-10004	2,854円(税込)	97.10.17	プロップサイクル(ナムコ)	オリジナル+アレンジ+ボーカル	GM部門
94	トーキョーウォーズ アーケードサウンドトラック008ex	CD WSCAX-10005	2,854円(税込)	97.11.19	トーキョーウォーズ(ナムコ)	オリジナル	GM部門
95	アクアジェット アーケードサウンドトラック009	CD WSCA-00005	2,243円(税込)	97.11.19	アクアジェット(ナムコ)	オリジナル+アレンジ	GM部門
96	イバラード～ラピュタの孵る街 オリジナルサウンドトラック	CD WSCA-00006	2,548円(税込)	97.11.19	イバラード～ラピュタの孵る街(テレビ朝日/システムサコム)	オリジナル	GM部門
97	ブラッディロア オリジナルサウンドトラック	CD WSCA-00007	2,548円(税込)	97.12.17	ブラッディロア(エイティング/ライジング)	オリジナル	GM部門
98	クールボーダーズ2～キリングセッション オリジナルサウンドトラック	CD WSCA-00008	2,548円(税込)	97.12.17	クールボーダーズ2～キリングセッション(ウエップシステム)	オリジナル	GM部門
☆BMGジャパン							
99	サクラ大戦ドラマCD 「帝国歌劇団 花組 夏公演～愛ゆえに」	CD BVCH-741	3,059円(税込)	97. 7.18	サクラ大戦(セガ)	ドラマ+ボーカル	企画部門
100	セピアの夏のフォトグラフ/吹石一恵	CDシングル BVDR-1178	1,020円(税込)	97. 7.24	ときめきメモリアル(コナミ)	映画主題歌	対象外
101	ドラマCD エルフィンパラダイス	CD BVCH-1530	2,548円(税込)	97. 8.21	エルフィンパラダイス(アスク講談社)	ドラマ+ボーカル	企画部門
102	ザ・ソングブック・オブ・エルフィンパラダイス～妖精楽園歌曲集～	CD BVCH-1531	2,548円(税込)	97. 9.26	エルフィンパラダイス(アスク講談社)	ボーカル	企画部門
103	サクラ大戦歌謡ショウ 帝国歌劇団・花組特別公演「愛ゆえに」実況録音盤	CD BVCH-743	3,059円(税込)	97. 9.26	サクラ大戦(セガ)	ライブ盤	対象外
104	サクラ大戦ドラマCD 「帝国歌劇団 花組 秋公演～愛はダイヤ」	CD BVCH-744	3,059円(税込)	97.10. 1	サクラ大戦(セガ)	ドラマ+ボーカル	企画部門
105	サクラ大戦ドラマCD 「帝国歌劇団 花組 冬公演～つばさ」	CD BVCH-745	3,059円(税込)	97.11. 1	サクラ大戦(セガ)	ドラマ+ボーカル	企画部門
106	サクラ大戦ドラマCD 帝国歌劇団 花組 春公演～シンデレラ	CD BVCH-746	3,059円(税込)	97.12. 3	サクラ大戦(セガ)	ドラマ+ボーカル	企画部門
☆ビクターエンタテインメント							
107	あなたは海の底/桃乃未琴	CDシングル VIDL-30047	948円(税込)	97. 7.24	ムーンライトシンドローム(ヒューマン)	ゲームテーマソング	GM部門
108	ときめきメモリアル オリジナル・モーションピクチャー・サウンドトラック	CD VICL-60074	2,835円(税込)	97. 8. 8	ときめきメモリアル(コナミ)	映画サントラ	対象外
109	カプコンゲームサウンドトラック 「ヴァンパイア セイヴァー」	CD VICL-60098～9(2枚組)	3,255円(税込)	97. 8.21	ヴァンパイア セイヴァー(カプコン)	オリジナル+ボイス	GM部門
☆ファーストスマイル・エンタテインメント							
110	リアルサウンド～風のリグレット The Music	CD FSCA-10013	2,548円(税込)	97. 8.20	リアルサウンド～風のリグレット(ワープ)	アレンジ+ボーカル	GM部門
111	熱き血が勇気に～ロボットジェネレーション讃歌～	CDシングル FSDA-00001	1,020円(税込)	97. 9. 3	スーパーロボット大戦F(バンプレスト)	ゲームイメージソング	企画部門
112	スーパーロボット大戦F オリジナルサウンドトラック&アレンジアルバム	CD FSCA-10014	2,548円(税込)	97. 9.19	スーパーロボット大戦F(バンプレスト)	オリジナル+アレンジ+ボーカル	GM部門
113	ブレス オブ ファイアIII オリジナルサウンドトラック	CD FSCA-10015	2,548円(税込)	97. 9.19	ブレス オブ ファイアIII(カプコン)	オリジナル+アレンジ+ボーカル	GM部門
114	マーヴル・スーパーヒーローズ VS.ストリートファイター オリジナルサウンドトラック&アレンジ	CD FSCA-10017	2,548円(税込)	97. 9.19	マーヴル・スーパーヒーローズ VS.ストリートファイター(カプコン)	オリジナル+アレンジ	GM部門
115	ブレス オブ ファイアIII ドラマアルバム	CD FSCA-10019	2,548円(税込)	97.10.17	ブレス オブ ファイアIII(カプコン)	ドラマ+ボーカル	企画部門
116	ROBONATION SUPER LIVE'97 Summer	CD FSCA-10020(2枚組)	3,873円(税込)	97.11.19	『スーパーロボット大戦』シリーズ(バンプレスト)	ライブ盤	対象外
117	セツ風の島物語 オリジナルサウンドトラック&アレンジ	CD FSCA-10023	2,548円(税込)	97.12.17	セツ風の島物語(エニックス)	オリジナル+アレンジ	GM部門
118	ポケットファイター オリジナルサウンドトラック	CD FSCA-10024	2,548円(税込)	97.12.17	ポケットファイター(カプコン)	オリジナル+ボイス	GM部門
119	ストリートファイターIII 2ndインパクト～ジャイアントアタック オリジナルサウンドトラック	CD FSCA-10025	2,548円(税込)	97.12.17	ストリートファイターIII 2ndインパクト～ジャイアントアタック(カプコン)	オリジナル+ボイス	GM部門
☆ソニーレコード							
120	攻殻機動隊～プレイステーション・サウンドトラック MEGATECH BODY.	CD 通常版:SRCS-8381 CD 限定版:SRCS-8382～3(2枚組)	2,548円(税込) 3,568円(税込)	97. 7.17	攻殻機動隊～GHOST IN THE SHELL(ソニー・コンピュータエンタテインメント)	オリジナル+アレンジ	GM部門
121	攻殻機動隊～プレイステーション・サウンドトラック MEGATECH BODY. VINYL.,LTD.	LP SYUM-031～2(2枚組)	3,568円(税込)	97. 7.17	攻殻機動隊～GHOST IN THE SHELL(ソニー・コンピュータエンタテインメント)	オリジナル+アレンジ	GM部門
122	すぎやまこういち交響組曲「ドラゴンクエスト」ベスト・セレクション～ロト編～	CD SRCL-3565	2,854円(税込)	97. 7.21	『ドラゴンクエストI』～『III』(エニックス)	アレンジ	GM部門
123	本+CD/ ネクストキング 恋の千年王国 外伝	CD SRCL-4031	3,262円(税込)	97. 9. 1	ネクストキング 恋の千年王国(バンダイ)	ドラマ	企画部門
124	すぎやまこういち交響組曲「ドラゴンクエスト」ベスト・セレクション～天空編～	CD SRCL-3566	2,854円(税込)	97. 9.21	『ドラゴンクエストIV』～『VI』(エニックス)	アレンジ	GM部門
125	すぎやまこういち交響組曲「ドラゴンクエスト」ベスト・セレクション～ロト・天空編～	MD SRYL-7331～2(2枚組)	4,282円(税込)	97.10.22	『ドラゴンクエスト』シリーズ(エニックス)	アレンジ	GM部門
126	Hello Hello～ABEのテーマ～/B/V	CDシングル SRDL-4463	1,020円(税込)	97.12. 1	エイブ・ア・ゴーゴー(ゲームバンク)	ゲームイメージソング	企画部門
127	クラッシュ万事休す/すかすかじっぷす	CDシングル SRCL-4163	1,223円(税込)	97.12.12	クラッシュ・バンディクー2～コルテックスの逆襲!(ソニー・コンピュータエンタテインメント)	CMソング	対象外
128	バイオ ハザード～マコバヴィレッジの惨劇～サウンド・ドラマ	CD SRCL-4181	2,854円(税込)	97.12.31	バイオ ハザード(カプコン)	ドラマ	企画部門
☆エアーズ							
129	素直になれるなんて/大野まりな	CDシングル AYDM-137	1,020円(税込)	97. 7.21	となりのプリンセス ロルフィー(NECホームエレクトロニクス)	ゲーム主題歌	GM部門
130	Wing/横山智佐	CDシングル AYDM-138	1,020円(税込)	97. 7.21	火星物語(アスキー)	ゲーム主題歌	GM部門
131	Made in HEAVEN～愛のプライド～/河合奈津美	CDシングル AYDM-139	1,020円(税込)	97. 7.21	フリートークスタジオ～マリの気ままなおしゃべり(メディアエンターテイメント)	ゲームテーマソング	GM部門
132	マイエンジェル～ナムコ 子育てクイズ マイエンジェル ドラマ&ミュージック編～	CD AYCM-577	3,059円(税込)	97. 7.21	子育てクイズ マイエンジェル(ナムコ)	ドラマ+ゲーム主題歌	企画部門
133	超光速グランドール サウンドトラック&オリジナルミュージカル	CD AYCM-579	3,059円(税込)	97. 8.21	超光速グランドール(バンダイビジュアル)	ミュージカル+サントラ	企画部門
134	超光速グランドール ラジドラCD	CD AYCM-9001	3,800円(税込)	97.11.21	超光速グランドール(バンダイビジュアル)	ドラマ+ボーカル	企画部門
135	唇にPromise/河合奈津美	CDシングル AYDM-141	1,000円(税込)	97.11.21	フリートークスタジオ～マリの気ままなおしゃべり(メディアエンターテイメント)	ゲームテーマソング	GM部門
136	LADY FIRST	CDシングル AYDM-144	1,000円(税込)	97.11.21	クライムクラッカーズ2(ソニー・コンピュータエンタテインメント)	ゲームテーマソング	GM部門

137	君が選んだIDOLは…／STEP☆S	CDシングル AYDM-145	1,000円(税込)	97.12.16	Hop Step あいどる☆(メディアエンターテイメント)	ゲームテーマソング	GM部門
☆ケイエスエス							
138	竜機伝承　外伝	CD KSCA-29066	3,058円(税込)	97. 7.25	竜機伝承(ケイエスエス)	ドラマ＋ボーカル	企画部門
☆ピンクパイナップル							
139	同級生～恋愛専科2～Episode1	CD KSCA-59081(2枚組)	4,078円(税込)	97. 7.25	同級生2(エルフ)	ドラマ＋トーク	企画部門
140	同級生～恋愛専科2～Episode2	CD KSCA-59082(2枚組)	4,078円(税込)	97. 8.29	同級生2(エルフ)	ドラマ＋トーク	企画部門
141	エルフ版　下級生～好きといえたら…	CD KSCA-59067	2,548円(税込)	97. 9.26	下級生(エルフ)	ボーカル	企画部門
142	同級生～恋愛専科2～Episode3	CD KSCA-59083(2枚組)	4,078円(税込)	97. 9.26	同級生2(エルフ)	ドラマ＋トーク	企画部門
143	同級生～恋愛専科2～Episode4	CD KSCA-59084(2枚組)	4,078円(税込)	97.10.24	同級生2(エルフ)	ドラマ＋トーク	企画部門
144	8番目の海／笠松美樹	CDシングル KSDA-59087	1,020円(税込)	97.11.28	同級生2(エルフ)	ラジオドラマ主題歌	対象外
145	生まれたてのBaby Pink／笠松美樹	CD KSCA-59088	3,058円(税込)	97.11.28	同級生2(エルフ)	アーティスト	対象外
146	同級生～恋愛専科2～Episode5	CD KSCA-59085(2枚組)	4,078円(税込)	97.11.28	同級生2(エルフ)	ドラマ＋トーク	企画部門
147	同級生～恋愛専科2～Episode6	CD KSCA-59086(2枚組)	4,078円(税込)	97.12.19	同級生2(エルフ)	ドラマ＋トーク	企画部門
☆日本コロムビア							
148	エターニティ／影山ヒロノブ	CD COCC-14328～32(5枚組)	10,194円(税込)	97. 8.21	サイキックフォース(タイトー) 他	アーティスト	対象外
149	「卒業M」ドラマCD Mにまかせろ／Vol.4	CD COCC-14581	2,854円(税込)	97.10.21	卒業M(イースリースタッフ)	ドラマ	企画部門
150	卒業Mボイス・メッセージ　新井透吾／緑川　光	CDシングル CODC-1352	1,050円(税込)	97.11. 1	卒業M(イースリースタッフ)	メッセージ	企画部門
151	卒業Mボイス・メッセージ　高城紫門／置鮎龍太郎	CDシングル CODC-1353	1,050円(税込)	97.11. 1	卒業M(イースリースタッフ)	メッセージ	企画部門
152	卒業Mボイス・メッセージ　中本　翔／林　延年	CDシングル CODC-1354	1,050円(税込)	97.11. 1	卒業M(イースリースタッフ)	メッセージ	企画部門
153	卒業Mボイス・メッセージ　加藤勇祐／石川英郎	CDシングル CODC-1355	1,050円(税込)	97.11. 1	卒業M(イースリースタッフ)	メッセージ	企画部門
154	卒業Mボイス・メッセージ　志村未希麿／阪口大助	CDシングル CODC-1356	1,050円(税込)	97.11. 1	卒業M(イースリースタッフ)	メッセージ	企画部門
155	ラジオドラマ　デジタルアンジュ～電脳天使SS～	CD COCC-14739	2,854円(税込)	97.12.20	デジタルアンジュ～電脳天使SS(徳間書店インターメディア)	ドラマ	企画部門
☆徳間ジャパンコミュニケーションズ							
156	A NiGHTS REMIX “Another Dreams”	CD TKCA-71192	2,500円(税込)	97. 7.24	ナイツ～into dreams…(セガ)	アレンジ	GM部門
157	“Psyched” CLUB MIX from SEGA RACING GAMES	CD TKCA-71193	2,500円(税込)	97. 7.24	セガラリー・チャンピオンシップ他(セガ)	アレンジ	GM部門
158	SEGA Vocal ENTERTAiNMENT	CD TKCA-71210	3,059円(税込)	97. 8.21	輝水晶伝説アスタル他(セガ)	ボーカル	GM部門
159	ダーク・ウィザード～蘇りし闇の魔導士 ドラマCD	CD TKCA-71211(2枚組)	3,568円(税込)	97. 8.21	ダーク・ウィザード～蘇りし闇の魔導士(セガ)	ドラマ	企画部門
160	ゲームボーイギャラリー　ミュージックス	CD TKCA-71254(2枚組)	3,568円(税込)	97.10.22	ゲームボーイギャラリー(任天堂)	オリジナル＋アレンジ	GM部門
161	カービィのきらきらきっず オリジナルCDマスター	CD TKCA-71255	2,548円(税込)	97.10.22	カービィのきらきらきっず(任天堂)	アレンジ	GM部門
162	ミュージック・フロム・糸井重里のバス釣りNo.1　Going to LAKE！	CD TKCA-71256	2,548円(税込)	97.10.22	糸井重里のバス釣りNo.1(任天堂)	アレンジ	GM部門
163	マリオカート64 オン クラブサーキット	CD TKCA-71301(2枚組)	3,568円(税込)	97.12.26	マリオカート64(任天堂)	アレンジ	GM部門
☆マーベラスエンターテイメント							
164	ハングオン／スペースハリアー	CD MJCAX-00001	2,310円(税込)	97.10.17	ハングオン，スペースハリアー(セガ)	オリジナル	GM部門
165	セガ・ツーリングカーチャンピオンシップ	CD MJCA-00002(限定版／2枚組)／MJCA-10002(通常版)	2,500円	97.10.17	セガ・ツーリングカーチャンピオンシップ(セガ)	アレンジ	GM部門
166	CLUB SEGA	CD MJCA-00003	2,800円	97.10.17	アフターバーナー他(セガ)	アレンジ	GM部門
167	アウトラン	CD MJCAX-00004	2,310円(税込)	97.11.19	アウトラン(セガ)	オリジナル＋アレンジ	GM部門
168	ル・マン24	CD MJCA-00005	2,310円(税込)	97.11.19	ル・マン24(セガ)	オリジナル	GM部門
169	バーチャストライカー&バーチャストライカー2	CD MJCAX-00006	2,310円(税込)	97.11.19	バーチャストライカー，バーチャストライカー2(セガ)	オリジナル	GM部門
170	アフターバーナーII	CD MJCAX-00007	2,310円(税込)	97.12.17	アフターバーナーII(セガ)	オリジナル	GM部門
171	AZEL～パンツァードラグーンRPG	CD MJCA-00009(2枚組)	2,625円(税込)	97.12.17	AZEL～パンツァードラグーンRPG(セガ)	オリジナル	GM部門
☆NECアベニュー							
172	センチメンタルグラフティ⑦県立青垣高校3年A組出席番号2番　安達妙子	CD NACG-1007	1,529円(税込)	97. 7.19	センチメンタルグラフティ(NECインターチャネル)	ボーカル＋ドラマ	企画部門
173	センチメンタルグラフティ⑧私立清華女子高校3年C組出席番号33番　星野明日香	CD NACG-1008	1,529円(税込)	97. 7.19	センチメンタルグラフティ(NECインターチャネル)	ボーカル＋ドラマ	企画部門
174	センチメンタルグラフティ⑨県立茶山高校3年B組出席番号21番　保坂美由紀	CD NACG-1009	1,529円(税込)	97. 7.19	センチメンタルグラフティ(NECインターチャネル)	ボーカル＋ドラマ	企画部門
175	センチメンタルグラフティ⑩県立水塚高校3年A組出席番号18番　山本るりか	CD NACG-1010	1,529円(税込)	97. 8.21	センチメンタルグラフティ(NECインターチャネル)	ボーカル＋ドラマ	企画部門
176	センチメンタルグラフティ⑪県立朱之宮高校3年B組出席番号16番　七瀬　優	CD NACG-1011	1,529円(税込)	97. 8.21	センチメンタルグラフティ(NECインターチャネル)	ボーカル＋ドラマ	企画部門
177	センチメンタルグラフティ⑫県立誠林女子高校3年D組出席番号5番　遠藤　晶	CD NACG-1012	1,529円(税込)	97. 8.21	センチメンタルグラフティ(NECインターチャネル)	ボーカル＋ドラマ	企画部門
☆日本クラウン							
178	メタルエンジェル3　ドラマCD	CD CRCP-15504	2,500円(税込)	97.10.22	メタルエンジェル3(パック・イン・ソフト)	ドラマ＋ボーカル	企画部門
179	ブルーブレイカー～剣よりも微笑みを オリジナルサウンドトラック&フルアレンジバージョン	CD CRCP-15506	2,500円(税込)	97.10.22	ブルーブレイカー～剣よりも微笑みを(ヒューマン)	オリジナル＋アレンジ＋ボーカル	GM部門
180	ブルーブレイカー～剣よりも微笑みを ドラマCD	CD CRCP-15505	2,500円(税込)	97.11.21	ブルーブレイカー～剣よりも微笑みを(ヒューマン)	ドラマ＋ボーカル	企画部門

181	デュアルヒーローズ オリジナル・ピュア・ゴールド・ミックス	CD CRCP-15507	2,500円(税込)	97.11.21	デュアルヒーローズ(ハドソン)	アレンジ	GM部門
182	湾岸トライアル オリジナル・サウンドトラック	CD CRCP-15510	2,500円(税込)	97.12.17	湾岸トライアル(パック・イン・ソフト)	オリジナル	GM部門
183	エイブ・ア・ゴーゴー オリジナル・サウンドトラック	CD CRCP-15511	2,500円(税込)	97.12.17	エイブ・ア・ゴーゴー(ゲームバンク)	オリジナル	GM部門
☆ワンダーエンターテイメント							
184	トゥルー・ラブストーリー ドラマCD VOL.2～梅雨空のメッセージ～	CD WDCD-28010	2,854円(税込)	97. 7.24	トゥルー・ラブストーリー(アスキー)	ドラマ+ボーカル	企画部門
185	トゥルー・ラブストーリー ドラマCD VOL.3～夏色のハーモニー～	CD WDCD-28013	2,854円(税込)	97. 9.21	トゥルー・ラブストーリー(アスキー)	ドラマ+ボーカル	企画部門
186	トゥルー・ラブストーリー ドラマCD VOL.4～時のダイアリー～	CD WDCD-28015	2,854円(税込)	97.10.22	トゥルー・ラブストーリー(アスキー)	ドラマ+ボーカル	企画部門
187	MOON オリジナルサウンドトラック	CD WDCD-25018	2,548円(税込)	97.11.21	MOON(アスキー)	オリジナル	GM部門
188	トゥルー・ラブストーリー ボーカルコレクションVOL.1	CD WDCD-28017	2,854円(税込)	97.11.21	トゥルー・ラブストーリー(アスキー)	ボーカル	企画部門
189	きみとぼくのうた／菊池志穂	CDシングル WDDN-35	1,020円(税込)	97.12.17	トゥルー・ラブストーリー～Remember My Heart(アスキー)	ゲーム主題歌	GM部門
☆ZUNTATAレコード							
190	ダライアス外伝～ザ・ラストキッス～	CD ZTTL-0013	2,550円(税込)	97. 7.21	ダライアス外伝(タイトー)	アレンジ	GM部門
191	Gダライアス オリジナル・アーケード・スコア	CD ZTTL-0014	2,550円(税込)	97. 8.21	Gダライアス(タイトー)	オリジナル	GM部門
192	サイキックフォースパズル大戦 オリジナルサウンドトラック	CD ZTTL-0015	2,550円(税込)	97. 9.25	サイキックフォースパズル大戦(タイトー)	オリジナル+ゲーム主題歌	GM部門
193	ZUNTATA LIVE 1997～CINETEQUE RAVE～〈AUDIO FILE〉	CD ZTTL-0016	2,550円(税込)	97.10.22	Gダライアス他(タイトー)	ライブ盤	GM部門
194	まじかるで～と	CD ZTTL-0017	2,550円(税込)	97.12.21	まじかるで～と(タイトー)	オリジナル	GM部門
195	電車でGO！／サイドバイサイド2	CD ZTTL-0018	2,550円(税込)	97.12.21	電車でGO！，サイドバイサイド2(タイトー)	オリジナル+ボーカル	GM部門
☆デジキューブ							
196	サガフロンティア オリジナル・サウンドトラック	CD SSCX-10009(3枚組)	3,364円(税込)	97. 7.21	サガフロンティア(スクウェア)	オリジナル	GM部門
197	フロントミッションセカンド オリジナル・サウンドトラック	CD SSCX-10011	2,039円(税込)	97. 9.21	フロントミッション セカンド(スクウェア)	オリジナル	GM部門
198	ファイナルファンタジーVII リユニオン・トラックス	CD SSCX-10012	2,039円(税込)	97.10.22	ファイナルファンタジーVII(スクウェア)	オリジナル+アレンジ	GM部門
199	フロントミッションオルタナティヴ／リョウ・アライ	CD SSCX-10010	2,345円(税込)	97.11.21	フロントミッション オルタナティヴ(スクウェア)	オリジナル	GM部門
200	チョコボの不思議なダンジョン オリジナル・サウンドトラック	CD SSCX-10014	2,039円(税込)	97.12.21	チョコボの不思議なダンジョン(スクウェア)	オリジナル+アレンジ	GM部門
201	アインハンダー オリジナル・サウンドトラック	CD SSCX-10015	2,039円(税込)	97.12.21	アインハンダー(スクウェア)	オリジナル	GM部門
☆データム・ポリスター							
202	虹をみた夏／井上涼子	CD DPCX-5090	2,854円(税込)	97. 7.25	『ルームメイト』シリーズ(データム・ポリスター)	ボーカル+トーク	GM部門
203	FLOWER／そばにいるから…	CDシングル DPDX-5026	1,020円(税込)	97.11.24	『ルームメイト』シリーズ(データム・ポリスター)	ラジオドラマテーマソング	対象外
204	ルームメイト サウンドトラック集	CD DPCX-5091	3,059円(税込)	97.11.24	ルームメイト～涼子 in Summer Vacation(データム・ポリスター)	オリジナル+ボーカル+トーク	GM部門
205	ルームメイト ラジオドラマI～涼子の学園生活1～	CD DPCX-5092	3,059円(税込)	97.12.21	『ルームメイト』シリーズ(データム・ポリスター)	ドラマ+ボーカル	企画部門
206	ルームメイト涼子のテレフォン・ボイス集「Telephone Call from N.Y.」	CD DPCX-5094	1,470円(税込)	97.12.21	『ルームメイト』シリーズ(データム・ポリスター)	ボイス	企画部門
☆光栄							
207	アンジェリーク Special 2 第2話「夢みる二つの太陽」	CD KECH-1114	3,000円(税込)	97. 7.25	アンジェリークSpecial2(光栄)	ドラマ+ボーカル	企画部門
208	アンジェリーク音楽集～Romancia～	CD KECH-1115	3,000円(税込)	97. 9.26	アンジェリークSpecial，アンジェリークSpecial2(光栄)	アレンジ	GM部門
209	アンジェリークSpecial2 第3話「そこに君がいる幸福」	CD KECH-1118	3,000円(税込)	97.11.24	アンジェリークSpecial2(光栄)	ドラマ	企画部門
210	アンジェリークSpecial2～A LA MODE～	CD KECH-1119	3,000円(税込)	97.11.24	アンジェリークSpecial2(光栄)	ボーカル+ボイス	企画部門
211	女神異聞録ペルソナ	CD KECH-1121	3,000円(税込)	97.12.21	女神異聞録～ペルソナ(アトラス)	ドラマ	企画部門
☆アイノクスレコード							
212	ジャギー・ラブ／D'SECRETS	CDシングル PIDA-95016	1,020円(税込)	97. 8. 6	ラストブロンクス(セガ)	ゲームテーマソング	GM部門
213	ラストブロンクス ラジオドラマVOL.1	CD PCCG-95002	2,854円(税込)	97. 9.19	ラストブロンクス(セガ)	ドラマ+トーク	企画部門
214	ラストブロンクス ラジオドラマVOL.2	CD PCCG-95003	2,854円(税込)	97.10.17	ラストブロンクス(セガ)	ドラマ+トーク	企画部門
215	ラストブロンクス ラジオドラマVOL.3	CD PCCG-95004	2,854円(税込)	97.11.19	ラストブロンクス(セガ)	ドラマ+トーク	企画部門
216	ラストブロンクス ラジオドラマVOL.4	CD PCCG-95005	2,854円(税込)	97.12.17	ラストブロンクス(セガ)	ドラマ+トーク	企画部門
☆キティエンタープライズ							
217	THE爆bom!!! 爆ボンバーマン オリジナル・サウンドトラック	CD KTCR-1456	2,854円(税込)	97.10.25	爆ボンバーマン(ハドソン)	オリジナル	GM部門
218	Tsubasa／朝倉ゆかり	CDシングル KTDR-2185	1,020円(税込)	97.11.21	バトルアスリーテス大運動会(インクリメントP)	テレビアニメ主題歌	対象外
219	ブラッディロア オリジナル・サウンドトラック～Primal Scream～	CD KTCR-1461	2,345円(税込)	97.12.20	ブラッディロア(ハドソン)	オリジナル	GM部門
220	たまごっち～みんなでたまごっちワールド オリジナルサウンドトラック	CD KTCR-1460	2,548円(税込)	97.12.20	64で発見!!たまごっち～みんなでたまごっちワールド(バンダイ)	オリジナル	GM部門
☆ムービック							
221	センチメンタルグラフティ～あの日のままのキミでいて…①～	CD MACM-1001	2,625円(税込)	97.10.22	センチメンタルグラフティ(NECインターチャネル)	ドラマ+メッセージ	企画部門
222	センチメンタルグラフティII～あの日のままのキミでいて…②～	CD MACM-1002	2,625円(税込)	97.11.19	センチメンタルグラフティ(NECインターチャネル)	ドラマ+メッセージ	企画部門
223	センチメンタルグラフティIII～再会5秒前，出会った頃のように①～	CD MACM-1003	2,625円(税込)	97.12.17	センチメンタルグラフティ(NECインターチャネル)	ドラマ+メッセージ	企画部門

224	マリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士①～	CD MACM-1005	2,730円(税込)	97.12.21	マリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士(ガスト)	ドラマ	企画部門
☆パイオニアLDC							
225	ラジオドラマ「バトルアスリーテス大運動会」―激闘！林間学校編―	CD PICA-1147	2,548円(税込)	97. 7.25	バトルアスリーテス大運動会(インクリメントP)	ドラマ＋ボーカル	企画部門
226	バトルアスリーテス大運動会・音楽篇 vol.2	CD PICA-1153	3,059円(税込)	97.10.22	バトルアスリーテス大運動会(インクリメントP)	OVAサントラ	対象外
227	バトルアスリーテス大運動会TV アスリートサウンドトラックスHOP	CD PICA-1155	3,059円(税込)	97.11.26	バトルアスリーテス大運動会(インクリメントP)	テレビアニメサントラ＋ボーカル	対象外
☆メディアファクトリー							
228	ゲームボーイ『ポケモン』のサウンドがまるごと入って，遊べるCD	CD TGCS-384(2枚組)	3,000円	97.11. 1	ポケットモンスター(任天堂)	オリジナル＋アレンジ	GM部門
229	ポケモンかけるかな?	CD TGCS-385	1,500円	97.11.21	ポケットモンスター(任天堂)	ボーカル	企画部門
230	ロケット団よ永遠に	CDシングル TGDS-110	950円	97.12.10	ポケットモンスター(任天堂)	テレビアニメイメージソング他	対象外
☆シンコーミュージック							
231	サウンドコレクション ソールドアウト ロック編	CD SMCD-00004	1,600円(税込)	97.12. 5	ソールドアウト(シンコーミュージック)	オリジナル	GM部門
232	サウンドコレクション ソールドアウト ポップス編	CD SMCD-00005	1,600円(税込)	97.12. 5	ソールドアウト(シンコーミュージック)	オリジナル	GM部門
233	サウンドコレクション ソールドアウト コンプリート編	CD SMCD-00006～7(2枚組)	2,500円(税込)	97.12. 5	ソールドアウト(シンコーミュージック)	オリジナル	GM部門
☆メディアリング							
234	がんばれ森川君2号 オリジナル・サウンドトラック	CD MGCD-1041	2,345円(税込)	97. 9.26	がんばれ森川君2号(ソニー・コンピュータエンタテインメント)	オリジナル	GM部門
235	ゼロ・ディバイド2 オリジナル・サウンドトラック	CD MGCD-1042	2,345円(税込)	97. 9.26	ゼロ・ディバイド2(ズーム)	オリジナル	GM部門
236	タクティカルファイター オリジナル・サウンドトラック DJ Hitomi and SOUNDTRACK	CD MGCD-1037	2,548円(税込)	97.11.24	タクティカルファイター(メディアリング)	オリジナル＋ボーカル＋トーク	GM部門
☆ハニーホルモン							
237	寿 KOTOBUKI オリジナル・サウンドトラック	CD MGCD-1038	2,548円(税込)	97. 9.26	寿 KOTOBUKI(シーズウェア)	アレンジ	GM部門
238	放課後恋愛クラブ―恋のエチュード―オリジナル・サウンドトラック	CD MGCD-1039	2,548円(税込)	97. 9.26	放課後恋愛クラブ―恋のエチュード―(リビドー)	オリジナル＋アレンジ	GM部門
239	Queen of Darkside～魔の家 オリジナル・サウンドトラック	CD MGCD-1044	2,548円(税込)	97.10.25	Queen of Darkside～魔の家(ハーベスト)	アレンジ	GM部門
☆ポリグラム							
240	Heavenly Blue／高野 蘭	CDシングル PODX-1035	1,020円(税込)	97.11.12	VIRUS(ハドソン)	テレビアニメテーマソング	対象外
241	VIRUS-VIRUS BUSTER SERGE-オリジナル・サウンドトラック	CD POCX-1083	2,548円(税込)	97.12.10	VIRUS(ハドソン)	テレビアニメサントラ	対象外
☆バップ							
242	文化放送ステレオドラマ パワードール Vol.1：WEDDING MARCH	CD VPCG-84631	2,854円(税込)	97. 7. 2	パワードール(工画堂スタジオ)	ドラマ	企画部門
243	文化放送ステレオドラマ パワードール Vol.2：ESCAPADE	CD VPCG-84632	2,854円(税込)	97. 9. 1	パワードール(工画堂スタジオ)	ドラマ	企画部門
☆イーストウエスト・ジャパン							
244	かるく抱かないで／梶原ユキコ	CDシングル AMDM-6202	1,020円(税込)	97.10.25	真・女神転生～デビルサマナー(アトラス)	テレビドラマ主題歌	対象外
245	another sun／森下玲可	CDシングル AMDM-6228	1,020円(税込)	97.12.25	ロックマンDASH(カプコン)	ゲーム主題歌	GM部門
☆avex							
246	true gate／Favorite Blue	CDシングル AVDD-20200	1,020円(税込)	97. 8.21	VIRUS(ハドソン)	CMソング	対象外
247	ウイルス オリジナル・サウンドトラック	CD AVD-11595	2,345円(税込)	97. 9.26	VIRUS(ハドソン)	オリジナル＋ボーカル	GM部門
☆ワーナーミュージック・ジャパン							
248	CDドラマ マネーアイドルエクスチェンジャー	CD WPCV-7412	2,854円(税込)	97. 9.25	マネーアイドルエクスチェンジャー(フェイス)	ドラマ	企画部門
249	プリズムコート CDドラマ	CD WPCV-7416	2,854円(税込)	97.11.25	プリズムコート(富士通パソコンシステムズ)	ドラマ	企画部門
☆マリン・エンタテインメント							
250	雀じゃん恋しましょ	CD MMCM-5001	2,800円(税込)	97.10.21	雀じゃん恋しましょ(ビスコ)	ドラマ	企画部門
251	センチメンタルグラフティ サマーコンサートライブCD	CD MMCM-5002	2,800円(税込)	97.11. 1	センチメンタルグラフティ(NECインターチャネル)	ライブ盤	企画部門
☆SLCレコード							
252	スター・ウォーズ～帝国の影 オリジナル・サウンドトラック	CD SLCS-7322	2,548円(税込)	97. 8.21	スター・ウォーズ～帝国の影(任天堂)	アレンジ	GM部門
☆アンティノスレコード							
253	負けない愛がきっとある／仲間由紀恵	CDシングル ARDJ-5053	1,020円(税込)	97. 8. 1	ロックマンX4(カプコン)	ゲーム主題歌	GM部門
☆デジタローグ							
254	ジャングルパーク オリジナルサウンドトラック	CD SSCX-10100	2,800円(税込)	97. 8.21	ジャングルパーク(デジタローグ)	オリジナル＋アレンジ	GM部門
☆トイズファクトリー							
255	街／SOPHIA	CDシングル TFDC-28089	1,020円(税込)	97. 7. 9	ブレス オブ ファイアIII(カプコン)	CMソング	対象外
☆ゼスト							
256	ゼストCDブックVol.1 マリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士	CD	2,800円	97. 9.30	マリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士(ガスト)	ドラマ	企画部門
☆ZAIN RECORDS							
257	ドラゴンボールファイナルバウト オリジナル・サウンドトラック	CD ZACL-1042	2,310円	97. 9.12	ドラゴンボールファイナルバウト(バンダイ)	アレンジ＋ボーカル	GM部門

☆ブロッコリー							
258	ブルーブレイカー　ラジオドラマCD Vol.1	CD BCR-007	2,800円	97.12. 6	ブルーブレイカー(ヒューネックス)	ドラマ+トーク	企画部門
☆新声社							
259	ストライカーズ1945II・ストライカーズ1945	CD SGCD-0001	1,890円(税込)	97.12.17	ストライカーズ1945,ストライカーズ1945II(彩京)	オリジナル+アレンジ	GM部門
☆インディーズ							
260	ベスト・オブ・サンダーフォース(テクノソフト)	CD	非売品	97. 7.11	『サンダーフォース』シリーズ(テクノソフト)	サターン版『サンダーフォースV　スペシャルパック』に同梱	対象外
261	ポケットラブCD「想いをあなたに…」(キッド)	CD KID-001	非売品	97. 7.18	ポケットラブ(キッド)	GB版『ポケットラブ(CD付き)』に同梱	対象外
262	アンジェリーク守護聖コレクション「愛の贈りもの」(光栄)	CDシングル KEDI-1004	非売品	97. 7	『アンジェリーク』シリーズ(光栄)	CD購入者プレゼント用	対象外
263	魔法少女プリティサミー　オリジナルサウンドトラック(NECインターチャネル)	CDシングル	非売品	97. 8. 8	魔法少女プリティサミー～恐るべし身体測定!核爆発5秒前(NECインターチャネル)	ゲームソフトに同梱	対象外
264	ときめきメモリアル　ディスクコレクション VOL.6 sp.06 SPECIAL VOL.6　DATE～修学旅行～アフレコCD(コナミ)	CDシングル	非売品	97. 8.上	ときめきメモリアル(コナミ)	プライズマシン景品用	対象外
265	ときめきメモリアル　ディスクコレクション VOL.6 No.31 紐緒結奈DATE～図書館～アフレコCD(コナミ)	CDシングル	非売品	97. 8.上	ときめきメモリアル(コナミ)	プライズマシン景品用	対象外
266	ときめきメモリアル　ディスクコレクション VOL.6 No.32　片桐彩子DATE～海～アフレコCD(コナミ)	CDシングル	非売品	97. 8.上	ときめきメモリアル(コナミ)	プライズマシン景品用	対象外
267	ときめきメモリアル　ディスクコレクション VOL.6 No.33 虹野沙希DATE～ボーリング場～アフレコCD(コナミ)	CDシングル	非売品	97. 8.上	ときめきメモリアル(コナミ)	プライズマシン景品用	対象外
268	ときめきメモリアル　ディスクコレクション VOL.6 No.34 鏡　魅羅DATE～美術館～アフレコCD(コナミ)	CDシングル	非売品	97. 8.上	ときめきメモリアル(コナミ)	プライズマシン景品用	対象外
269	ときめきメモリアル　ディスクコレクション VOL.6 No.35 早乙女優美DATE～プラネタリウム～アフレコCD(コナミ)	CDシングル	非売品	97. 8.上	ときめきメモリアル(コナミ)	プライズマシン景品用	対象外
270	ときめきメモリアル　ディスクコレクション VOL.6 No.36 館林見晴DATE～水族館～アフレコCD(コナミ)	CDシングル	非売品	97. 8.上	ときめきメモリアル(コナミ)	プライズマシン景品用	対象外
271	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97　シングルCD 草薙　京(SNK)	CDシングル	非売品	97. 8	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97(SNK)	プライズマシン景品用	対象外
272	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97　シングルCD 八神　庵(SNK)	CDシングル	非売品	97. 8	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97(SNK)	プライズマシン景品用	対象外
273	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97　シングルCD 不知火　舞/神楽ちづる/キング(SNK)	CDシングル	非売品	97. 8	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97(SNK)	プライズマシン景品用	対象外
274	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97　シングルCD 麻宮アテナ/椎　拳崇(SNK)	CDシングル	非売品	97. 8	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97(SNK)	プライズマシン景品用	対象外
275	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97　シングルCD 矢吹真吾(SNK)	CDシングル	非売品	97. 8	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97(SNK)	プライズマシン景品用	対象外
276	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97　シングルCD ブルー・マリー/山崎竜二/ビリー・カーン(SNK)	CDシングル	非売品	97. 8	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97(SNK)	プライズマシン景品用	対象外
277	DRACULA X GATE TO HEVEN・DJ FEILONG X best MIX/Vampire Killer Carina(コナミ)	EP KMX-001	1,155円(税込)	97. 9.12	悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲(コナミ)	通信販売(1,000枚限定)	対象外
278	そよ風の中で(STUDIO B-ROOM)	CD	非売品	97. 9.25	殻の中の小鳥，雛鳥の囀(STUDIO B-ROOM)	Win95版『小鳥の羽飾り』に同梱	対象外
279	グランディア 特製ミュージックCD(ゲーム アーツ)	CDシングル	非売品	97.10.25	グランディア(ゲーム アーツ)	サターン版『グランディア』予約特典	対象外
280	センチメンタルグラフティ　ドラマCD 安達妙子(バンプレスト)	CDシングル BPAM-001	非売品	97.10	センチメンタルグラフティ(NECインターチャネル)	プライズマシン用景品	対象外
281	センチメンタルグラフティ　ドラマCD 保坂美由紀(バンプレスト)	CDシングル BPAM-002	非売品	97.10	センチメンタルグラフティ(NECインターチャネル)	プライズマシン用景品	対象外
282	センチメンタルグラフティ　ドラマCD 杉原真奈美(バンプレスト)	CDシングル BPAM-003	非売品	97.10	センチメンタルグラフティ(NECインターチャネル)	プライズマシン用景品	対象外
283	センチメンタルグラフティ　ドラマCD 森井夏穂(バンプレスト)	CDシングル BPAM-004	非売品	97.10	センチメンタルグラフティ(NECインターチャネル)	プライズマシン用景品	対象外
284	センチメンタルグラフティ　ドラマCD 沢渡ほのか(バンプレスト)	CDシングル BPAM-005	非売品	97.10	センチメンタルグラフティ(NECインターチャネル)	プライズマシン用景品	対象外
285	センチメンタルグラフティ　ドラマCD 星野明日香(バンプレスト)	CDシングル BPAM-006	非売品	97.10	センチメンタルグラフティ(NECインターチャネル)	プライズマシン用景品	対象外
286	センチメンタルグラフティ　ドラマCD 永倉えみる(バンプレスト)	CDシングル BPAM-007	非売品	97.10	センチメンタルグラフティ(NECインターチャネル)	プライズマシン用景品	対象外
287	センチメンタルグラフティ　ドラマCD 山本るりか(バンプレスト)	CDシングル BPAM-008	非売品	97.10	センチメンタルグラフティ(NECインターチャネル)	プライズマシン用景品	対象外
288	センチメンタルグラフティ　ドラマCD 綾崎若菜(バンプレスト)	CDシングル BPAM-009	非売品	97.10	センチメンタルグラフティ(NECインターチャネル)	プライズマシン用景品	対象外
289	センチメンタルグラフティ　ドラマCD 遠藤　晶(バンプレスト)	CDシングル BPAM-010	非売品	97.10	センチメンタルグラフティ(NECインターチャネル)	プライズマシン用景品	対象外
290	センチメンタルグラフティ　ドラマCD 松岡千恵(バンプレスト)	CDシングル BPAM-011	非売品	97.10	センチメンタルグラフティ(NECインターチャネル)	プライズマシン用景品	対象外
291	センチメンタルグラフティ　ドラマCD 七瀬　優(バンプレスト)	CDシングル BPAM-012	非売品	97.10	センチメンタルグラフティ(NECインターチャネル)	プライズマシン用景品	対象外
292	センチメンタルグラフティ　ドラマCD 12人スペシャル(バンプレスト)	CDシングル BPAM-013	非売品	97.10	センチメンタルグラフティ(NECインターチャネル)	プライズマシン用景品	対象外
293	とるとるアイテム センチメンタルグラフティCDコレクションVol.1 山本るりか(バンプレスト)	CDシングル BPPZ-1001	非売品	97.10	センチメンタルグラフティ(NECインターチャネル)	プライズマシン用景品	対象外
294	とるとるアイテム　センチメンタルグラフティCDコレクションVol.1 七瀬　優(バンプレスト)	CDシングル BPPZ-1002	非売品	97.10	センチメンタルグラフティ(NECインターチャネル)	プライズマシン用景品	対象外
295	とるとるアイテム　センチメンタルグラフティCDコレクションVol.1 星野明日香(バンプレスト)	CDシングル BPPZ-1003	非売品	97.10	センチメンタルグラフティ(NECインターチャネル)	プライズマシン用景品	対象外
296	とるとるアイテム　センチメンタルグラフティCDコレクションVol.1 保坂美由紀(バンプレスト)	CDシングル BPPZ-1004	非売品	97.10	センチメンタルグラフティ(NECインターチャネル)	プライズマシン用景品	対象外
297	とるとるアイテム　センチメンタルグラフティCDコレクションVol.1 遠藤　晶(バンプレスト)	CDシングル BPPZ-1005	非売品	97.10	センチメンタルグラフティ(NECインターチャネル)	プライズマシン用景品	対象外
298	とるとるアイテム　センチメンタルグラフティCDコレクションVol.1 安達妙子(バンプレスト)	CDシングル BPPZ-1006	非売品	97.10	センチメンタルグラフティ(NECインターチャネル)	プライズマシン用景品	対象外
299	ネクストキング～恋の千年王国「ハーブランドの一番　長い日」(バンダイ)	CDシングル	非売品	97.11.20	ネクストキング～恋の千年王国(バンダイ)	サターン版『ネクストキング』限定版に同梱	対象外
300	リフレイン ラブ～あなたに逢いたい　プレミアム・ミュージックCD(リバーヒルソフト)	CD RHCC-97111	非売品	97.11.27	リフレイン ラブ～あなたに逢いたい(リバーヒルソフト)	サターン版『リフレインラブ』初回限定版に同梱	対象外
301	アーマード・コア　オリジナルミュージックファイルズ(フロム・ソフトウェア)	CD FSF-ST001	2,000円(税込)	97.12. 4	アーマード・コア　プロジェクトファンタズマ(フロム・ソフトウェア)	通信販売(ディスクユニオンPIWで限定発売中)	対象外

オンライン・ゲームの明日を伝える

天網恢恢ねっとわ〜く

テン　モウ　カイ　カイ

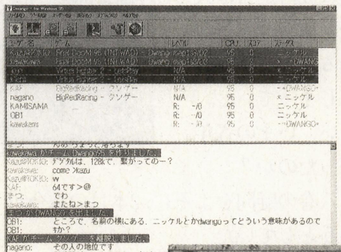
ネットワーク・ゲームの世界は英語が主流なのだが，最近では日本語ゲームもコンテンツを充実させつつある。今回はそれぞれ位置づけの異なるサービスを三つほど紹介しよう。

▶「ドワンゴ」の通信対戦サービスが本格的に始動

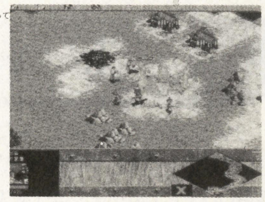
接続料金のいらないパソコン通信対戦「ドワンゴ」のサービスが盛況である。せっかく対戦ができるゲームを持っていても，個人でLANを構築できない，友人と時間の折り合いがつかない，インターネット・プロバイダと契約したくてもどこがいいかわからないなど，さまざまな理由でシングルプレイでガマンしているユーザーが多い。しかし，24時間，誰かしらアクセスしているドワンゴでなら，いくらでもライバルを見つけられるだろう。

サーバーに，クライアント・ソフト（ホームページからもダウンロードが可能）を使ってじかに接続するため，インターネット接続よりも快適なレスポンスが期待できるのだが，とくに大人数プレイのSLGなどになると，その差は明らかになる。また，マイクロソフトのDirectPlayを念頭に置いたサービスであるため，DirectPlay対応の対戦ゲームであれば，必然，ドワンゴでも遊べることになる（実際にサービスを受けられるタイトルは厳選されるはずだが）。

現在の人気タイトルは，SLGでは『ウォークラフト2』『マイクロソフト　エイジ・オブ・エンパイア』など，対戦格闘では『バーチャファイター2』などがある。3Dアクションやレーシング・ゲームも好評である。



◀ユーザーが打ち合わせのできるチャット画面

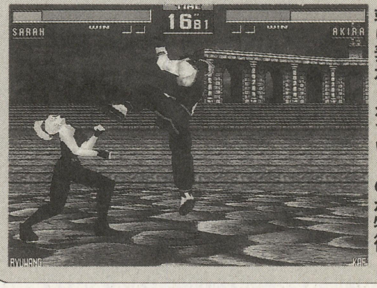


▶インターネットではタイムラグで勝負にならないゲームも安心，安心

チェック URL：http://www.dwango.co.jp/

『バーチャファイター2』大会開催

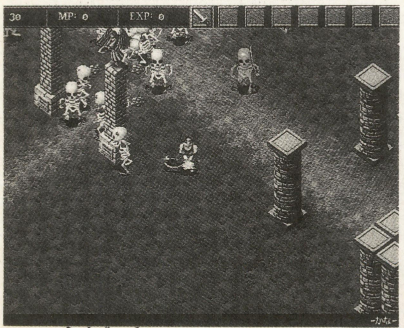
セガの人気対戦格闘ゲーム『バーチャファイター2』（Windows95版）のドワンゴ対応を記念して，近く大会が開催される予定。また，1月29日に発売の『バーチャファイター2スペシャルパック』にもドワンゴ専用通信ソフトがつくほか，セガは今後もソフト開発にドワンゴへの対応を考慮するようだ。マイクロソフトもドワンゴになみならぬ協力体制を見せていることから，同社の定評あるゲームがさらにサービスに加わることも期待できる。



◀プレイヤーの名前が画面の下端に表示されているのが特徴

▶日本語の大人数RPGが発売される

世間を騒がせているオンラインRPGと言えば『ULTIMA ONLINE』があるが，日本でもそれに匹敵しようという意気込みの作品が予定されている。それが『ライフストーム』だ。土台だけ築かれた電脳空間で，日本中からプレイヤーが集い，剣や魔法でモンスターと戦ったり，店を開いたりと自由度の高いリアルタイムRPGを楽しむのである。特筆すべきは，まず言語が日本語であること。そして，サーバー1台あたりの収容人数が『U.O.』の3千人に対して，こちらはなんと1万人の大所帯ということだ。詳細はまだまだ明らかではないが，テスト版がダウンロードできるので，下記のURLにアクセスしてみるのもいいだろう。



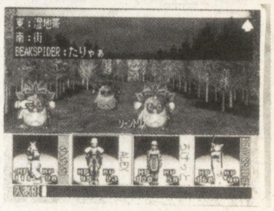
ライフストーム
- ■日本システムサプライ
- ■Windows95
- ■価格未定
- ■1月下旬発売

チェック URL：http://lifestorm.titan.co.jp/

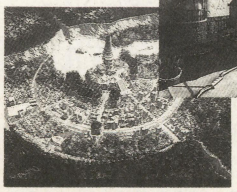
▶『ドラゴンズドリーム』がWin95に

セガサターンですでにサービスがはじまっているネットワークRPG『ドラゴンズドリーム』が，Windows95でも遊べることになった。サーバーへの接続手段はSSと同じNIFTY-Serve経由と，インターネット経由を選択できる。もちろんSS版ユーザーと同じサーバーに接続するため，一緒にパーティーを組んでの冒険や会話を楽しむことができる。

SS版の詳細については，今月号の182ページを参考にしてほしい。



▲これはSS版の画面。Win版との機能的なちがいはない



◀▲こちらはパソコン版。実際のゲーム画面でなくて申しわけない

ドラゴンズドリーム for Windows95
- ■CSK総合研究所
- ■Windows95
- ■価格未定
- ■2月下旬発売予定

チェック URL：http://www.cric.co.jp/

PSYCHIC FORCE

サイキックフォース命EX

■タイトー
■アーケード版：稼働中／
プレイステーション版：発売中

文／八巻将之

〜あらすじ〜　闘いの場を欲して都内を放浪していた八巻は，ついに最強のサイキッカー集団「新宿サイキッカーズ」の総本山へと足を踏み入れる。最初の相手は“飛び道具抜け”なる荒技を自在に使いこなすウォン。序盤は苦戦を強いられる八巻だったが……。

ファースト・コンタクト

「どうやら謎は解けたみたいですね？」

声が聞こえたのは，ちょうどソニアの体力がゼロになり，彼女が結界下へと落下しはじめたときだった。ソニアの悲鳴と声が重なり，一瞬八巻の思考をマヒさせる。数瞬後，思い出したように後方を振り返ると，そこにはメガネをかけた小柄な青年がたたずんでいた。

「“飛び道具抜け”の秘密。わかったんでしょう，八巻さん？」

穏やかな笑みをたたえ，名指しで八巻に問いかける青年。とくに威圧されるような凄みがあったわけではない。が，八巻は思わず，青年の問いに答えを返してしまっていた。

相手の飛び道具をギリギリまで引きつけ，最小限の動き（＝通常移動）でコレをかわす。そしてクイックダッシュから反撃……これが“飛び道具抜け”の秘密だった。シンプルではあるが，極限までに高められた「見切り」と一分の狂いもない精密なレバーさばきのみが可能にする攻防一体の技術。口で言うのは簡単だが，これを実戦で行なえるサイキッカーが日本に何人いることか……。

「正解です。さすがですね」

八巻の答えを聞いて，満足そうに微笑む青年。いったい，この青年は何者なのか？　困惑する八巻をよそに青年がつづける。

「そんなにむずかしいテクニックじゃないんですけどね。はじめて，ここにきた人はたいてい驚きます。っと，時間切れかな？」

青年が言うが早いか，八巻の座る筐体から2ラウンド目開始を告げる「READY GO」のかけ声が小気味よく発せられた。

ハッと我に返る八巻。

不思議な青年の言葉に気を取られていたが，いまは試合の真っ最中だ。

急いで筐体側へ向きなおり，戦闘態勢を整える。

「もうちょっとお話したかったんですが，しょうがないですね。縁があったら，またお会いしましょう」

最初のときと同じように背後から青年の声が響く。直後に彼の足音は人ごみにかき消え，2本目が開始されるころには完全に消えてしまっていた。

いったい，いまの青年は何者だったのか？

そんな八巻の疑問をよそに，2本目の試合がはじまろうとしていた。

活　路

真紅の月をバックに，ふたたびウォンとソニアが対峙する。画面上「WONG」のネーム表示の下には，ウォンが1本先取していることを意味する勝利マークがひとつ。このラウンドを落とせば，自動的にソニア（＝八巻）の敗北が決定するという状況だ。

正直，八巻に勝てる見こみはなかった。

“飛び道具抜け”の謎を解いたからといって事態は何も変わっていない。あるのは飛び道具を撃てば，確実に反撃されるという絶望的な確信だけ。飛び道具を撃つことはできないのだ。エレクトリッガー（大量の電気をレーザー状に発射する超能力）を使っての遠距離戦が主体のソニアにとって，この事実は死刑を宣告されたにも等しい。慣れない近距離戦に強引に持ちこんだとしても，このウォンと対等に渡り合うのはむずかしいだろう。

と，なれば……こちらも“飛び道具抜け”で相手にプレッシャーをかけるしかない！

中間距離を維持し，注意深くウォンの行動を見守るソニア。八巻の狙いは，ただ一点。ウォンが戒めの洗礼（直線上に巨大な剣を発射する超能力）を放った瞬間，そこへ“飛び道具抜け”で確実に反撃していくのだ。

強・ノーマルショットでケンセイし，おたがいのクイックダッシュ攻撃をバリアガードで弾き合う。そんな胃の痛くなるような攻防を何度かくり返したあと，ついにウォンがガマンしきれず，戒めの洗礼をくり出した。

できるか⁉　できなければオレの負けだ！

猛然と襲いかかる巨大な剣に対し，ソニアは電池が切れたオモチャのように動かない。

あきらめたのか？

このフロアにいる，すべてのサイキッカーがそう思ったことだろう。その瞬間！

ソニアの身体が「ブレた」。

何事もなかったかのように剣がソニアの身体をスリ抜け……そして，今度は逆にウォンが戒めの洗礼の硬直時間のため，動けない。

八巻の“飛び道具抜け”が成功したのだ。

ソニアの人形のような表情に一瞬だけ，笑みが浮かんだように見えたのは気のせいだったのだろうか。硬直中のウォンにすばやく接近し，弱→強→ギガンティックドリルの連続技をたたきこむ。この一瞬の攻防で，試合の流れは完全にソニアのものになっていた。

2本目で起死回生の“飛び道具抜け”をキメたあとは，もはや八巻の独壇場だった。強・ノーマルショットで相手の進路を断ち，動きが止まったところでコンボスペシャルをたたきこんでいく。

……数分後のゲーム画面。そこには静かに勝ち誇るソニアの姿があった。

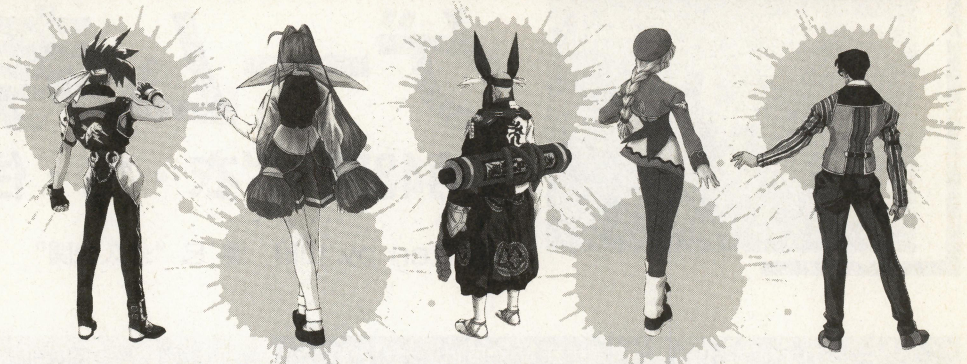
（つづく）

サイキッカーの裏を取れ！

どもっ，最近ホント～にいそがしくロクに寝るヒマもない(泣)ESP八巻です。

ところで　今月の企画です。今月はタイトーさんのご厚意により，『2012』に登場するサイキッカー10人の背面図を掲載できることになりました。ふだんはなかなか見ることのできない，サイキッカーたちのうしろ姿。心ゆくまでジックリ堪能してください。

やってほしい企画があったらドンドン，ハガキに書いて送ってください。待ってます！



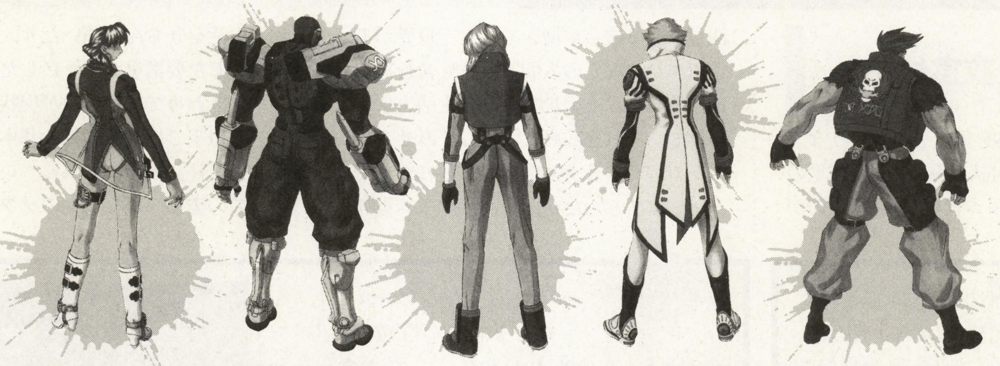
▲マイト。背中の雷マークと腰にぶら下げた手錠がポイント

▲常人の3～4倍はあろうかと思われるパティの髪。強烈です

▲玄信のポイントはやはり背中の巨大な巻物でしょう

▲スリムになったウェンディー。ソックスがルーズっぽい

▲うしろ姿もキザなカルロ。服装は比較的ふつうだねぇ



▲レジーナ。ウェンディー以上に目のやり場に困ります

▲基本的には前作と同じ？　肩のギミックが気になるけど

▲ちょっと大きめのブーツがポイント。早く更正してね(笑)

▲なかなか凝ったデザイン。この服，自前なんでしょーか？

▲やっぱり背中のドクロはハズせません。傭兵ってカンジ

サイキッカーのひとりごとSP！　ボードゲーム当選者発表！

さて，このプレゼントの当選者，当初は抽選でキメる予定だったんだけど，告知のところに「『サイキックフォース』に対するアツい思いも書きつらねておくとグッドかも!?」なんて書いておいたから，さあ大変。送られてくるハガキというハガキどれもが，上から下までビッシリと文字が書いてあるじゃぁないですかっ！　内容を読みとるだけでもひと苦労で，ハアハア……。みなさんのアツい思いは，ただでさえ悪い僕の目がさらに0.5くらい悪くなったんじゃないかと思われるほど，しっかり感じ取らせていただきました。

で，せっかくこんなに書いてくれたのに抽選1回きりでアッサリ落としちゃうんじゃ，あんまりでしょ。というわけで，今回は抽選から急きょ，しっかり審議して当選者をキメることに変更。僕をはじめとする3人のベーマガサイキッカーが，審議にあたらせていただきました。その結果，当選者は……。

ハガキ4枚にわたって思いのたけを語ってくれた，石川県加賀市のPN.（ペンネーム）楠碧いずみさんに決定しました！　おめでとうございます。賞品は近日中に発送するので楽しみに待っててください。それから惜しくも落選しちゃったみなさん，ホントにごめんなさいっ。また，何か掘り出し物が見つかったら，すぐに誌上で紹介するので今回ばかりは許してね。では。

開発者が語る！　『サイキックフォース2012』開発手記　その8

文／神村 武（プロジェクト・リーダー）

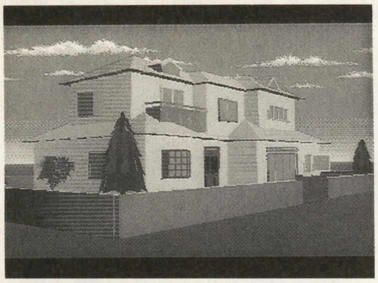
PS版『サイキックフォース』と言えば，オープニング・アニメーションやテーマ曲だけではなく，ゲーム中にそれぞれのキャラクターがしゃべりまくる「ストーリーモード」が印象的ではないかと思います。これらのセリフは業務用企画当時に考えたもので，業務用に使用するボイスと一緒に録音したものです。

文章として読むぶんには何ら問題なかったこれらのセリフでしたが，いざ声優さんにしゃべってもらうと，言い回しがくどかったり感情表現を記していなかったりで，なかなかこちらの意図したイメージに合いませんでした。それでも何とかイメージをつかんでもらい，納得できる声が録音できたしだいです。

声と言えば，いまだに忘れられないのは海外版ですね(笑)。みなさんに直接伝えられないのは残念ですが，とにかく笑えます。日本人とアメリカ人のキャラクターに対する声のイメージに“か～な～り～の差”があることを思い知る良い経験（？）でした。

今月のイラスト

◀【東京都世田谷区・さいび“還暦”ひろよし】2回目の登場です。「このイラスト10分かかってねェ」とのことですが，それにしては異様に迫力ありますね



ゲーム考現学
《第43回》"衣・食・住"

Written by 山田　整 & "永久機関"

ゲームのなかに登場する「日常生活」。今回は，わりと軽視されがちなその部分で独自の工夫を凝らした作品に，スポットを当ててみた。

次回，次々回は前後編で『ゲーム世界の華たち』，ちまたにはびこるギャルゲーについて総力特集を行なう。このコーナーだからこそ言える熱い投稿を募集する。

世界と衣食住

ここ数年，世界全体を舞台とするような大型のRPGや周囲との対話を重んじる育成型のゲームが増えて，「ゲーム世界」というものが注目される機会が増えてきた。世界があって人（エルフなどの人間モドキも含む）がいれば，そこにはその世界なりの生活方式があるわけで，それを巧妙に演出してみせることはゲームのリアリティを増すことにつながる。

……はずなのだが，正直，ゲーム世界での生活をきちんと描いたり，あるいは生活に密着した要素をテーマにしたゲームは，いまだにきわめて少ないのが現状だ。

以下では，生活の3大基本要素とされる「衣・食・住」のそれぞれについて，そのゲーム内での姿を，いくつかのソフトを中心に追いかけてみた。

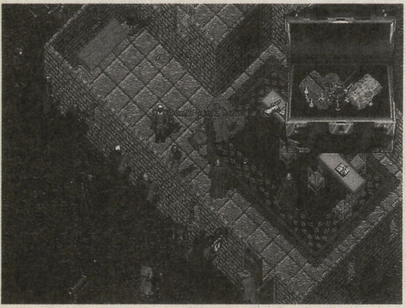
衣

生活の3大基本要素のひとつに数えられる衣服だが，これが重要な要素になったゲームはほとんど存在しない。なぜか？

理由は簡単。まず暑さ寒さを防ぐという実用的な点については，「ゲームにするにはうざったい」のひとことで済ませられる。

もうひとつの役割，すなわち着飾って楽しむという点に関しても，「変わったからどうした？」のひとことで終わっていた。せいぜい『プリンセスメーカー』やアイドル育成SLGなどの感情移入度の高いゲームで，多少のバリエーションが見られた程度だ。

だが現在，この状況に多少変化が起きつつある。『ウルティマ オンライン』をはじめとする，多人数参加型の仮想世界の出現だ。自分のキャラを見る不特定多数の人間がいる……その認識を持ったとき，人ははじめて「見られる自分」を意識する。ゲーム世界の「衣」の発展は，これからだろう。



▲多彩な格好の人々が行き来する『ウルティマ オンライン』の世界。衣服も自己表現の一部

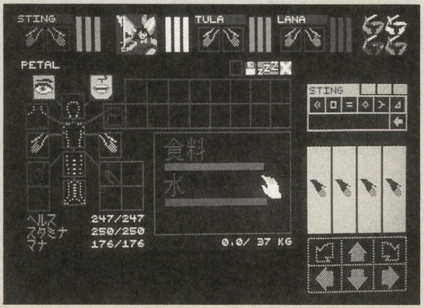
食

「食」が重要なゲームには，プレイヤーが食物を作るものと食うものの2種類がある。ここでは「食う」ほうのゲームを取りあげよう。

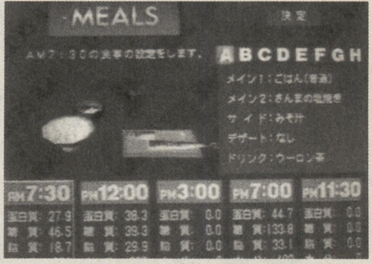
衣食住のなかで「食」は，わりあいイメージしやすい。衣や住にどんなに無頓着（むとんちゃく）な人でも，食にはうるさかったりする。

なにしろ人間，食わないと死ぬ。この「食わないと死ぬ」を体現したのが『ローグ』だ。迷宮に入ってしばらくすると腹が減り，もっと時間がたつと目がまわり，ついにはロクに動けなくなる。迷宮内の食物は武器より何より貴重だ。

これをより「見えるかたち」にしたのが『ダンジョンマスター』。ワームを殺すとワームの肉（まずそう）になり，ドラゴンを殺すとドラゴンステーキ（うまそう）になる。文字どおり「食うか食われるか」の争いが展開するのだ。どちらのゲームも食べ物の大切さを教えてくれる。



▲『ダンマス』の個人情報画面より。食料と水の不足は，ドラゴンよりも恐ろしい敵と化す



◀無意味に美しいポリゴン料理がぐるぐる回る。壮観

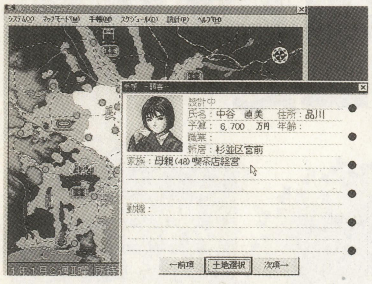
さて，こうした「食うか食わないか」が重要なゲームは多いが，「何を食うか」が重要なゲームと言えば『ボクサーズロード』がきわみとなる。このゲームでは，ボクサーの体重やコンディションを調整するため，プレイヤーが決定する毎日の食事が非常に重要。ボクサーのポリゴンにはテクスチャーが貼ってないのに，ウナタマ丼には貼ってあるという凝（こ）りようだ。ビタミンや食物繊維という要素が無視されているので「コーラとアイスクリーム」がヘルシーな食事だったりするが，教育目的のゲームではないので，そこは「ボクシングを愛するユーザーなら，あまりひどいことはやらないだろう」で済ませたものと思われる。将来，仮に「スーパーモデル育成SLG」なんてものが出たとしたら，その日こそ我々は，これと同等以上に食事が重要なゲームを目にすることになるだろう。

ただしいずれのゲームにしても「味」の面がすっぽり抜け落ちているのが残念。味の良し悪しをうまく表現できるソフトがあれば，某グルメマンガなみの大ヒットはまちがいなしだと思うのだが。　（桂　令夫）

住

マイホームドリーム2

■ビクターソフト　■Windows95
■9,800円　■SLG　■発売中



◀顧客の夢を自分なりに実現してあげるのが建築士の仕事

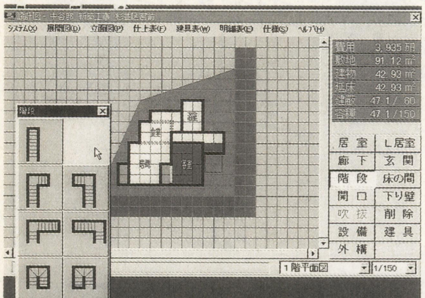
“家を「創る」”

『マイホームドリーム(2)』は，若手建築士の主人公が，まず客の要望を細部まで聞く。そして，それにかなう条件下で立地場所から床の材質・色，扉のノブ，家具までコーディネートし，客に承認をとって契約成立。つぎつぎに家を建築していき，最後には自分自身の理想の家を構想建築するというゲームです。

バブル経済が崩壊し，理想的でキレイな住まいにリハウスしたくてもできない現実を前にしたおじさんたちや，誰かの構想し建築したもの……もっと言えば他人が作り出した流行や文化を享受することに疑問や憤慨を持つ人が，自分だけのものを自分で創り出す楽しさを見つけられるソフトでした。新聞広告の折り込みに載っている物件の間取りをモチーフに建築家具を配置したり，新居をイメージしたり，部屋の模様替えのために自分の部屋と同じ間取りを作って楽しんでみたり。どう楽しむかはその人しだいです。

誰しも「右に習え」の生き方はしたくないはず。こういった日常的なゲームから自分の独自性をつちかってはどうでしょうか。

（ルルイエ谷口）

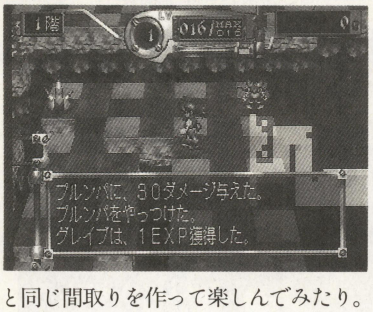


▲家のバリエーションは無限大。想像力を発揮しよう

★　★　★

アザーライフ アザードリームス

■コナミ　■プレイステーション
■5,800円　■RPG　■発売中



◀ゲーム本編はダンジョン探索だが，真の楽しみはそれだけではない

“家に「帰る」”

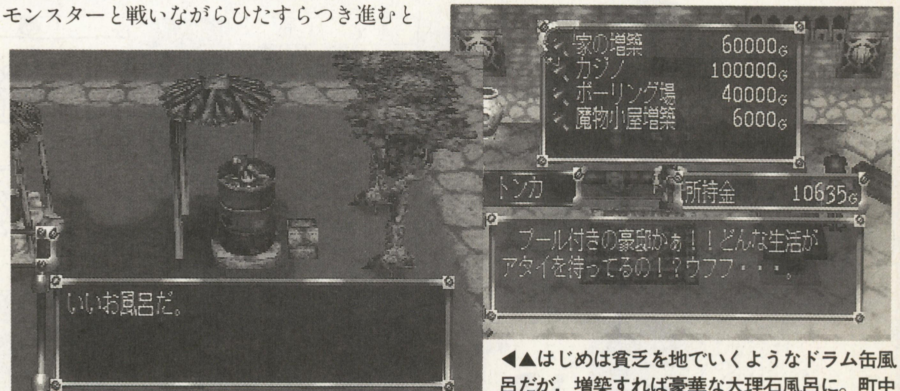
人間は，あまった食料を蓄積したことから文化が生まれたという説がある。それが本当かどうかは定かではないが，生きるのに精一杯よりは，余裕があったほうが生活にうるおいが出てくるのは確かだ。そういった「うるおい」を感じさせてくれるゲームのひとつが『アザーライフ アザードリームス』だ。

この作品は，自動生成されるダンジョンをモンスターと戦いながらひたすらつき進むという『ローグ』の流れをくんでいる。この手のゲームは金があれば真っ先に剣や鎧を買うといった，とにかくストイックなプレイになりがちだ。だが『アザーライフ～』の場合，町には必要最小限の装備しか売っていないし，ダンジョンに入るときに持てるアイテムの数も限定されている。ダンジョンのバランスも，それほどキツくないので必然的に金があまる。

さて，どうするか。そこに現れた主人公のライバル。豪邸に住み，ゼイタクな食事を食べながら主人公の貧乏をあざける。そこで，「金ならあまってるんだ。負けねえぞ」てなことになり，まず家を建て替える。おお，広くなった。おまけに，ためておけるアイテムの数がグンと増える。また金があまった。どうしよう。よし，この貧相な町を俺様の金で豊かにしてやろうではないか。病院を建て替える。漫才のできる演芸場をつくる。高価な料理を食いまくる。家具を買いあさる。女の子にプレゼントをする。まったくのムダのように思えるが，そうではない。そうすることで新しいキャラクターとの出会いが生まれるし，自分のできる行動の選択肢も広がっていく。なによりも，こういった「自分の居場所」を充実させるということが，ダンジョン探索という不毛な「仕事」に張りを持たせる。

人はこうして働き，「衣食住」を充実させていったんだなあと，しみじみ感じさせるゲームである。

（齋藤通彦）



◀▲はじめは貧乏を地でいくようなドラム缶風呂だが，増築すれば豪華な大理石風呂に。町中に娯楽施設を建てればミニゲームで遊べるぞ

おわりに

「キャラクターはプレイヤーではない」

この問題を解決し，プレイヤーのゲーム世界への「のめりこみ度」を高めるために，昔からさまざまな方法が試されてきた。衣食住の3要素，つまり「生活感」をゲーム内に持ちこむというのも，そのひとつだ。

しかしその結果はどうかというと，はっきり言ってあまり成功していない。キャラクターのおなかが空いてもプレイヤーは不快感は感じない。暑さ・寒さも同様だ。現実世界の要素をそのままゲーム内に持ちこんだところで，そもそも感覚を共有していないのだから意味がない。

ただ，その精神的な部分が再現される場合は話が別になる。見せる相手がいるときの衣，餓死の恐怖と隣合わせの食，そして「キャラクターが帰る場所」としての住。家族の「おかえりなさい」のひとことがあれば，プレイヤーとキャラクターの距離は大きくちぢまる。

結局のところ，現実の衣食住を無理にゲームの世界で再現する必要はないのだろう。しかし生活感を演出すること自体は決して無益ではない。ネットワークの出現によってゲームそのものが変わろうとしているいま，ゲーム世界の衣食住について，そろそろきちんと考えるべきときがきているのではないだろうか。

今月のイラスト　by 北谷洋平

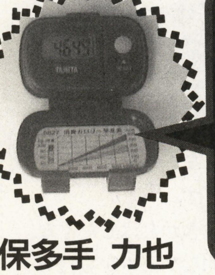
▶先月の補足分。「聖者になる」のを数値的に表わすなんてのは，やはり日本的な発想とはちがうと思います

みらくる読者の闘技場

～恋と魔法の投稿ストーリー～

第3回！

希有な才能を持った少年少女が，ゲームやコンピュータの笑えるネタを投稿し，12か月を競います。掲載された人には経験値（EXP）が与えられ，最後に一番経験値が高かった人には豪華(!?)賞品をプレゼント。住所・氏名・生年月日を忘れずに，黒いインク(ボールペンも○，鉛筆は×！)でベーマガ編集部の「闘技場」係まで送ってね。締め切りは，毎月15日必着だよ！



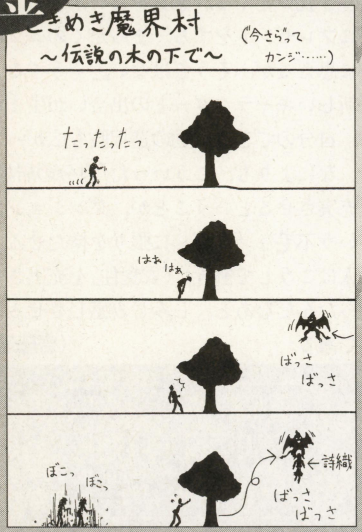
保多手 力也

今回いきなり登場の時期オクレ氏，この人って薮良先輩に言わせると，ベーマガの常連中の常連なんだそうです。くしょー，おもしろすぎる。ミニ四駆を知っていれば，さらに笑えます。

片平　鍾瀛

銅賞は編集部で大ウケ。個人的には「ポケ♥」が一番。八巻氏は「メガネに知的な委員長を感じる」，保多手くんは「ウサギ！」，加藤氏は「チャ，チャイナ服……」とのコメント。

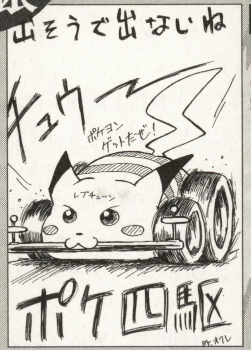
金



6EXP 東京都世田谷区・森宇玲奇（8EXP／10位）

保多手「ながいけんの昔の作品のような展開だ」
小石「つぎは『ときめきリーサルエンフォーサーズ』だな（ボソッ）」
薮良「弁当持ってきた女の子が近づいてきて体力回復。ただし，早乙女の弁当は毒入りだったりする」

銀



5EXP 愛知県丹羽郡・時期オクレ（14EXP／6位）

保多手「ほしい，ほしい，ほしい」

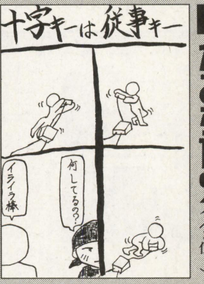
銅

4EXP 神奈川県川崎市・伊庭廉（10EXP／9位）

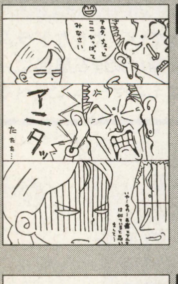
薮良「最後のすずしげな目が……」

3EXP 愛知県丹羽郡・時期オクレ（14EXP／6位）

3EXP 京都府乙訓郡・コブキン（5EXP／18位）



3EXP 鹿児島市・かみら120％（15EXP／3位）



2EXP 京都府乙訓郡・コブキン（5EXP／18位）

2EXP 富山県滑川市・読者の遊技場（13EXP／7位）

2EXP 兵庫県三田市・レッドフード（8EXP／10位）

2EXP 愛知県丹羽郡・時期オクレ（14EXP／6位）

2EXP 兵庫県三田市・レッドフード（8EXP／10位）

2EXP 愛知県丹羽郡・時期オクレ（14EXP／6位）

2EXP 神奈川県横浜市・ヘボス（15EXP／3位）

2EXP 千葉県佐倉市・加藤義啓（14・1EXP／5位）

2EXP 神奈川県綾瀬市・アコピヤン（8EXP／10位）

2EXP 神奈川県綾瀬市・新歓1005円（18・2EXP／1位）

言葉(ロゴス)は神なりき

こらっ!!!
火に薮良を
注ぐような事を
するんぢゃない!
by みるぷ～☆

2EXP
神奈川県横浜市・みるきぃぷりん☆
(16EXP/2位)

薮良「言葉は神であると言っている時点でヨハネってのはグノーシス主義者だったと思うんだけど，どうだろう。そんなわけで文字ネタのコーナーは各2EXP」

♥『エグゼドエグゼス』を『F-ZERO X』とまちがえて買う人が続出しそうだ。
神奈川県横浜市・みるきぃぷりん☆
(16EXP/2位)

♥サムライス……ピリッツ/
サ，サムライス!?
愛知県丹羽郡・時期オクレ
(14EXP/6位)

♥みんな，私の名前，ちゃんと読めてる!?
千葉県佐倉市・加藤義啓
(14.1EXP/5位)

♥昨年「絵入安」氏のことを「エニューアン」と読んで大変ハズかしい思いをしました。誰か，「伊庭廉」さんの読みかたをコッソリと教えていただけないでしょうか?
神奈川県横浜市・新歓1005円
(18.2EXP/1位)

♥'98年にPC-98NXを買うと幸せになれるらしい。
東京都八王子市・迅速丁寧趙雲子龍
(2EXP/23位)
片平「『Win98』をインストールすれば，さらに幸せ，しぁ～わせ」

♥ソフトプロが64に『19(ヌイーゼン)』の新作をつくると，やっぱり『1964』となるのでしょうーか?
兵庫県三田市・レッドフード
(8EXP/10位)
保多手「あの一，そのメーカーって，もうないんですけど……」

♥やっぱ，海外版の『Gダライアス』って，クジラが出てこないのかなぁ?
神奈川県横浜市・みるきぃぷりん☆
(16EXP/2位)

♥♡♡♡♡
補給地は……どこだ?
富山県滑川市・読者の遊技場
(13EXP/7位)
渡辺「ハートゲージといえば，『ティンクルスタースプライツ』しか思い浮かばないんじゃよねー♥♥♥♥♥」

♥「めざせデビュー/　いっぱい載ったおともだち」わーい/　おともだち，おともだち/　最初だけ。
愛知県名古屋市・のうぎょうアッパー
(11EXP/8位)

♥毎月のお題を決めたほうがいいな。よし，来月は『カラテカ』だ/　ブーム再来/
富山県滑川市・読者の遊技場
(13EXP/7位)

♥僕にとっての'97年度ゲーム業界ニュース・『カラテカ』を定価で置いていた近所のゲームショップ，ついにツブれる。
神奈川県横浜市・勝又弓雄
(4EXP/19位)

♥そーいえば『カラテカ』ってポリゴンで出ないのかなぁ?
富山県滑川市・読者の遊技場
(13EXP/7位)
薮良「個人的には『チャタンヤラクーシャンク』を3D化してほしいな」

♥次号，あの投稿者が米粒にネタを書いて，投稿復帰!?
神奈川県横浜市・みるきぃぷりん☆
(16EXP/2位)

読者間 Q&A

Q
2EXP
鹿児島市・かみら120%
(15EXP/3位)

読者のQ&A
Q、
闘技場と学校の
成績が 反比例する
のは、エルニーニョ
現象ですか?
《鹿児島市
かみら120%》

A
2EXP
富山県滑川市・読者の遊技場
(13EXP/7位)

A.
とりあえず来月
「カラテカ」ネタ
で
お願いします。

今月のこまったちゃん(大ボケ)

0.1EXP
千葉県佐倉市・加藤義啓
(14.1EXP/5位)

今月の宿題
「片平鐘瀛」を
1000回
ノートに書いてくる事.

片平鐘瀛 片平鐘瀛 片平鐘瀛 片平鐘
瀛 片平鐘瀛 片平鐘瀛 片平鐘瀛 片
平鐘瀛 片平鐘瀛 片平鐘瀛 片平鐘
瀛 片平鐘瀛 片平鐘瀛 片平鐘瀛 片

片平鐘瀛「添削入れるぞ，コラぁ。途中，まちがってるやないけぇ」
片平鐘瀛「ニセモノはどっかいっててね」
片平鐘瀛「だれがパッチモンじゃ，こらぁ」
片平鐘瀛「どうみてもニセモノじゃんッッ」

今月の表紙にパソコンは2台/　よって2位だったヘボスがエナジー・ドレインをくらって，経験値の1割(小数点以下切り上げ)の2EXP喪失，みるぷーが逆転する形に。

宛先 〒141-8715 東京都品川区東五反田1-11-15電波新聞社
マイコンBASICマガジン編集部
「みらくる読者の闘技場」係まで

めざせデビュー/いっぱい載ったおともだち

	ペンネーム	得　点
1	新歓1005円	18.2EXP
2	みるきぃぷりん☆	16EXP
3	ヘボス	15EXP
	かみら120%	15EXP
5	加藤義啓	14.1EXP
6	時期オクレ	14EXP
7	読者の遊技場	13EXP
8	のうぎょうアッパー	11EXP
9	伊庭廉	10EXP

来月も今月なみに秀作が多いかドキドキだ/

R.Sakuma's

WILD*CARDS

佐久間亮介

No.19 ファイナルフュージョンと「ディレク・ティービー」加入のお話

わっはー。あんな力が使えるなんて幻竜神と強龍神ってホントにスゴいや。ひとりで原種核を抜き取れるんだから紫色の人とは大ちがいだ！

ってなわけで，勇者王にハマりっぱなしなのは相変わらず。この原稿を書いている時点では，第44話「終焉序曲」の放送が終わったところで，どうして木星に旅立ったジェイアークがオービットベースの眼前にぃとか，プラグアウトしたジェイバードはどこに行っちゃったのぉと，騒いでいる真っただ中。なにしろ毎週土曜日になると，午後5時からの放送に備えて，4時半頃からテレビの前でスタンバイしているほど。放送中に電話がかかってきても，とりあえず無視。俺にはリアルタイムで応援しなきゃならない使命があるのだ。たとえ1回もセーブせずにラストボスまでたどり着いた『FFⅦ』がテレビを占領していようとも，いまなら「ガオガイガー」のためにためらうことなく電源を切れる自信があるね。

それにしても「ソルダートJに改造してくれ」っていうのはちょっと……。ベニー松山さん，下の者に示しがつくようにもう少ししっかりしてね。ふだんから「お前はふたつまちがっている！」なんて言われると，さすがにめまいが……。言われたほうも「すごいや，華ちゃん」としか返しようがないじゃない。それにJよりも，マイク・ブラザースのほうが好きだからなぁ。マイク，俺を14番目の兄弟にしてくれー！　ロックは不滅だッゼ！

いずれにしても放送されるのは，残り3話程度。1月いっぱいは，熱に浮かされた生活を過ごしているはず。来月号もきっと最強の勇者王伝説にフュージョンしっぱなしなのはまちがいのないところだ。ガラスのサイボーグ・ガイは人間にもどれるのか，星の子供たちの運命は？　と，キリがないのでこのへんで。ミコトが第42話でなぜ苦しんでいたのかも，すごく気になるんだけど……。

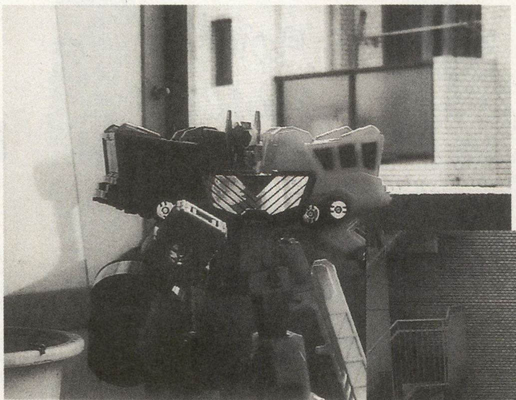
テレビに釘付けのため，最近はゲームで遊ぶことがめっきりと少なくなった。仕事でプレイするものはともかく，趣味で遊ぶようなことは皆無。それほどおもしろいゲームがないことも理由のひとつなのだが，最近はやや手間のかかるものしか登場しないのが最大の原因。だから遊んだとしても，単純なシューティングをちょっとさわる程度になってしまった。

そういったわけで自宅にいるときはテレビを観るようになってしまったのだが，最近のお気に入りは先日ついに導入したCS放送。衛星を使ったデジタル放送では「パーフェクTV！」が有名だが，僕が加入したのは12月から放送がスタートした「ディレク・ティービー」。両者のチャンネルが3分の1ほど重複している点，さらに「パーフェクTV！」は加入者も多く，観たい番組があればビデオ録画を簡単に頼めてしまうことが，僕に「ディレク・ティービー」を選択させた。それに新しいもの好きであるのも大きな理由かな。

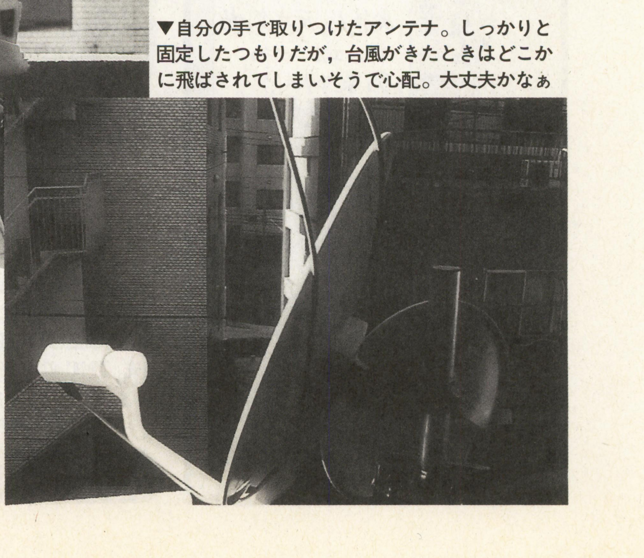
さっそく機材を購入したわけだが，最初に問題になったのがアンテナの取りつけ。「ディレク・ティービー」では，午前11時に太陽の見える方角に向けてアンテナを取りつけられる場所があることが加入の第1条件。しかし実際に条件を満たす場所に設置してみても，テレビ画面には何も表示されない。12月の寒空の下で2時間以上ものあいだ調整してみたのだが，映像は映らずじまいだった。

で，同じCS放送だからとの理由ですでに「パーフェクTV！」に加入している知人に電話。「受信する範囲がすごくせまいから，ゆっくりと少しずつアンテナの向きを変えてみるといい」とのアドバイスをもらい，再挑戦。少しずつ動かしていくと，見事に電波を受信するポイントを発見。まさにピンポイントという言葉がぴったりで，アンテナの向きがほんの数ミリずれているだけでも映像や音声はいっさい入らないのだ。身の回りにCS放送の加入者がいない場合，多くの人が機材の故障だと思うんじゃないかなぁ。

一度電波を受信してしまえばこっちのもの。「ディレク・ティービー」の映像は非常にクリア。実際にいろいろと試してみると，LDなみの画質と，CDなみの音質，地上波なみの使い勝手というセールス・ポイントに偽りはない。「パーフェクTV！」はチャンネルを切り替えると数秒間，画面がブラックアウトするというが，「ディレク・ティービー」ではそんなことはない。地上波ほどではないにしても，一瞬で画面が切り替わるのでチャンネルをとっかえひっかえ変更しても快適に鑑賞できる。これで年始はテレビ三昧だ！



◀強龍神と幻竜神という2体のロボットが初登場したエピソードである第43話は，この玩具を片手に鑑賞。写真のロボットは強龍神のほうだ



▼自分の手で取りつけたアンテナ。しっかりと固定したつもりだが，台風がきたときはどこかに飛ばされてしまいそうで心配。大丈夫かなぁ

読者の意見 Special

ホンキでPlay ホンネでReview!!

あけましておめでとうございます。読ホン担当の山田真也です。昨年はゲーム業界とその周辺においても，本当にいろいろな事件があった激動の年でした。読ホンにもさまざまな投稿が掲載されてきましたが，みなさんの目に昨年のゲーム業界はどう映ったのでしょうか？　今年もどんなできごとが起きるかわかりませんが，読ホンでは変わらずみなさんのホンキの意見，ホンネの投稿を掲載していきます。本年もよろしくお願いします。

さて，今月は年始恒例のナマ掲載スペシャルです。最近はイラストが描かれた投稿も多く，ナマ掲載ページがはなやかになってうれしいかぎりです。もちろん，通常の投稿も大歓迎。年が改まったことですし，気持ちも新たにいままで以上にガンガンご意見をお寄せください。

今月のタイトルは**高知市・Cocofilleさん**です（応援ありがとうございます。マジでウレシイです）。今月も投稿ありがとうございました。それでは読ホンスペシャルです。

何とも釈然としないゲームの扱われ方

神戸で起きました不幸な殺人事件につきましては、みなさんも存じだと思います。事件の特異性などから事件に関するコメントは控えさせていただくとして、少々気になったことについて書かせていただきます。それが、今回の事件をやたらとゲームに関連付けるワイドショーの報道姿勢です。

中でも特に気になったことが、犯人の声明文にあった風車型のマーク、これが某ゲームにアイテムとして出現するので、犯人はゲームマニアでは？と、いった報道がなされたことです。しかも、これに関してほとんどのワイドショー番組が一斉に報道したことにも驚かされます。特に、私が見たある番組では顔をモザイクで隠した「ゲーム関係者」なる人が犯人とゲームの関係性を語り、あまつさえその場面では背景にゲームのデモ画面を流していました。(顔を隠す必要がどこにあるのかも疑問です)

事の真偽はさておいて、これはあまりにも短絡的な報道です。この風車のマークが怪しいと言うのであれば、おそらくこのデザインの元になったであろう、有名時代劇が関係ある、という論議すらまかり通るはずです。(実際にはありませんでしたが)

この放送を笑って受け流す人の数と、真面目に受け止める人の数を比べたら、番組の性格上、おそらく後者が圧倒的に多いでしょう。

以前からこのようにゲームはある種不当な報道をされた事がありました。その都度私たちゲームを愛するものは悲しい思いをします。確かに「ゲームは人間生活の場において全く無影響だ」とまで言う自信が私には有りません。むしろ、幼年期に与える影響と言うものに対しては、かなりのものではないでしょうか。しかし、「事件に対してのゲームは無関係である」ということは声を大にして言いたいと思います。なぜなら、ゲームはあくまでもゲームなのです。今回の報道についても、私のように反対する立場の人間からのコメントはほとんどなされず、「仮想と現実の区別が付かなくなっている若者達」といったよくわからない結論を、たったこれだけの根拠から作り上げられては、たまったものではありません。この事件に関しては当初から様々な憶測が飛び交い、デマとも噂ともつかない話を「情報」として垂れ流す事が問題となりましたが、特に気になった事なのであえて書かせていただきました。

東京都／ファム

P．S　上でこんな事を書いておきながらも、私は大きな事を言えない人間であることをお詫びいたします。7月号の当コーナーにおいて、私の文章に間違いがあったとの御指摘がありました。これにつきましては本当に反省しています。P．Nボディ・スペシャル様。ありがとうございました。

報道

犯罪とゲームには関係がある？
▲【**東京都田無市・ファム？歳**】……山田：昨年，いろいろな意味でもっとも衝撃的だったのが，神戸のあの事件だと思います。事件関連の報道により，ゲームに対する世間一般のイメージが浮き彫りにされたように感じました

読者間レビュー

『ファイティングバイパーズ』（サターン／セガ）
◀【**千葉県船橋市・鼻伏せビリヤード22歳**】……山田：サターン版はほかにも，バランスの再調整や多彩な要素が盛り込まれており，好評を博しました。気の早い話ですが，続編の移植にも期待しています

受験生のみなさんにとっては，いまが一番大事な時期。体調には気をつけてください。

−−−−−−−−−−−−−−−−−−懐かしのゲームレビュー−−−−−−−−−−−−−−−−−−

聖　剣　伝　説　2

スクウエア／アクションＲＰＧ／スーパーファミコン

このゲームは偶然主人公が抜いてしまった聖剣から全てが始まります。その剣をブンブン振って冒険してゆくのです。

このゲームで１番おもしろいのは戦闘です。持っている武器でスイスイ敵をなぎ倒していくのは爽快です。ザコキャラ３匹当たり１０秒ですからとてもスムーズです。

主人公に加えて入ってくる２人の仲間の存在は重要で、３人のチームプレイがゲームのカギを握っています。１つのフィールドにたくさんの敵がいるので１人でも死んでしまうと難位度が上がったように感じられ、序盤で覚える魔法がとても大切な役目をしてくれます。ちなみに魔法にもレベルがあります。世界に８つあるマナ（この世界でいう魔法の源のようなもの）を手にいれることで覚えている魔法全てを１ランク上げることができます。しかし、これではまだランクは上がりません。その魔法を使うことで力が溜まっていき、力が１００までたまると１ランクあがるというわけです。

さらに聖剣２では武器にもレベルがあります。ボスを倒したり宝箱を開けると手にはいる「武器パワー」を鍛冶屋に持っていってより強い武器にしてもらいます。つまり、ゲームを通して武器や魔法を「自由に成長」させることが可能なのです。このシステムのためか、「武器の買い換え」がありません。それがこのゲームの良いところでもあります。

以上、このゲームの面白さをいくつか書きましたが、このゲームで最も言いたいことは飽きないということです。現在のＡＲＰＧは細かなことが高度な技術で作られているにも関わらず、ただのＲＰＧの様な単調なつくりになっているのですぐにゲームシステムに飽きてしまいます。これではそれらの技術がプレイヤーにとって全く無駄な存在となってしまいます。ザコキャラ１体に対して１分も２分も戦わねばならないのはＡＲＰＧの良点を充分に引き出しているとはいえないのでは？

最近はたとえ３２ビットでも６４ビットでも「良いゲーム」は見つけらいものです。どんなに古くても、２Ｄでも、かつての「ナ○コ」のように『完成度の高い良いゲーム』を見直すのはまだまだ遅くないのではないでしょうか？

Ｐ．Ｓ　現在このシリーズは３まで出ていますが、４はまだかな？３より２のほうが断然面白かったのが残念ですね。（苦笑）

１９９７／１１／２９

福井県春江町　　あずまっちゃん（１３）

読者間レビュー

『聖剣伝説2』（スーファミ／スクウェア）

◀【福井県坂井郡・あずまっちゃん13歳】……山田：いまでは数少なくなりましたが，当時（５年前）はRPGに限らずトップビューのアクション・ゲームの全盛期でした。シンプルで小気味いいアクションは，現在でも十分楽しめます

がんばれ NP!!

NP（ニンテンドウパワー）とは、任天堂がローソンで行っているスーパーファミコンソフト書き換えシステムである。まず、3,980円でSFメモリカセットを買い、旧作なら1,000円、新作（まだない）は2,000〜4,000円でソフトを書き込んで遊ぶ。容量内（32メガ）なら何本でも入るのだが、最近のものはデータが大きいので１本で一杯になるのが多い。しかし、旧ハードを粗大ゴミにさせまいとする心意気が嬉しい。ダビスタの新作も出るそうだし、ローソンのシステムにはゲームボーイのスロットもあった。今後も要注目である。ピカチュウ新作希望。

書き換え

ニンテンドウパワーに注目!!

▲【山形市・まくってチャンプ？歳】……山田：既存のゲームだけでなく，新作がリリースされる点に，新システムへの意気込みが感じられます。どの新世代機よりも普及しているハードだけに，まだまだ活躍しそうです

批評はどこまでやれば出来るか論争

最近、ゲームの批評はどのくらいゲームをやったらすることが出来るかということでもりあがってるので僕なりの意見を述べようと思う。

結論から述べると、やはり、見かけだけで批評、批判をしてはいけないということになります。

例えば、同じ女性の裸でも、エロ本と美術用ポーズ集では意味するところは全然違ってくるでしょう。それを一まとめに”女性の裸が載っている。いやらしい本だ”と言うことはできないはずです。

同様の事は小説にも言えます。小説の中には明らかに差別語だという言葉を使っているものがあります。これらは、文学的価値、内容を考えて、どうしても必要だと判断されたから使われているのです。もし、内容も読まずに”差別語が使ってある。駄目”と機械的に処理されてては、これらの本は世に出なかったでしょう。それは、大きな損失なのです。

ゲームも同じです。一見、残酷な絵やＨな絵など倫理的に考えてどうかな、というような物もありますが、ゲームにおいて必要不可欠だから使ってある場合もあるのです。もちろん、そうでないゲームもあります。それらを判断するためにも、実際に遊んでみる必要があるのです。見かけだけで判断してはいけないのです。

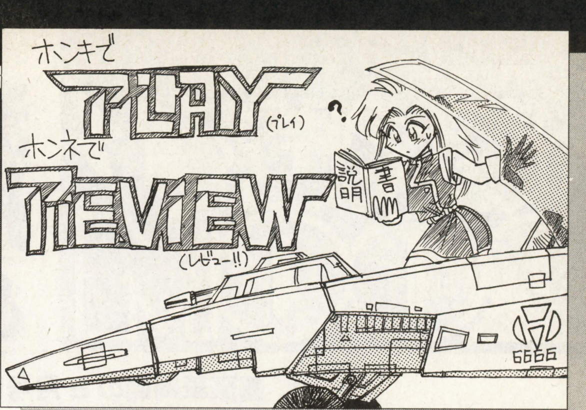
追伸：セーラー服で戦うキャラに批判が出てるけど、なに? みんなあれで欲情してるわけ? ……へんなの。女性差別とか言うけど、男性キャラにはトランクス一丁で戦うキャラ（Ｅ・本田）もいれば、こしみの一丁で戦うキャラ（ダルシム）もいるよ。果ては、ハイレグの水着で兄ちゃん達が戦うゲーム（超兄貴）まであるのに……これらのゲームで男性を馬鹿にしてるなんて意見は聞いたことがない。みんな、変に意識し過ぎてる嫌いがあると思うよ。

滋賀県：ＰＮ．井上 来夢ん（１９才）

見かけ

外見だけでは批評はできない！

◀【滋賀県大津市・井上来夢ん19歳】……山田：グラフィック（見かけ）を含め，ゲーム中すべての表現が本当にそのゲームに“必要不可欠な描写”なのか。必要不可欠と判断されれば，倫理は無視できるのか。追伸の部分とあわせて，考えてみたいところです



▶埼玉県所沢市・野沢プロト

◆ユーザーが取るべき行動とは。

最近、ユーザーの心をつかむゲームが増えてきた。感情移入できるストーリー、子供の頃の夢が体験できる、恋愛の切ない会話を楽しむなど、ユーザーが「はまる」ゲームが多くなってきた。
これらのゲームが出ることは、とても喜ばしい。確実にゲームと言うメディアの特性を活かしている。映画や小説と言った、ストーリーを見るだけの物とは違い、ストーリーに参加できる喜びを最近のゲームは感じれるようになってきた。
しかし、困ることも出てきた。ユーザーの中に狂信的ファンが現れてることだ。現在のゲームはまだ発展段階である。色々な欠点があって当然だ。批判・疑問等出るのは当然のことである。だが、狂信的ファンはメーカー、クリエイター名だけで盲目的に良いと信じ込み、それらのゲームの悪い点を認めようとせず、批判した者を排除するという行動も起こす。
人それぞれ好みが違い、見方も変わる。偏見・誤解を含んだ批評は排除して当然だが、正当な評価まで歪めるのは、プレイする方や、メーカーにも良い結果はもたらさない。悪い点も認めた上でゲームの世界を楽しむのが、ユーザーとして必要な事だ。
どんなに良いゲームでも、欠点の一つや二つ必ずある。それらは無視したりせず、メーカーに意見として伝えるべきだ。良い点は良いと書いて当然だが、ちやほやな意見ばかり送ると、メーカーは廃れていく。批判的な意見こそ、今後のゲーム業界に必要だ。

◆Ｒｅ：「物事を語るには？」（９８年１月号掲載）

ディスプレイに描き出された論理感に疑問を抱いていらっしゃる方々も多い・・・確かにそのとうりです。
９７年１１月号「見た目でゲームは判断できない！」は、「自分に合わない絵だからクソゲー」と言っている人達に対しての批判です。しかし、グラフィックが論理的に問題なるような物は、プレイする以前の話ですね。
「見た目で全ては語れないが、見た目で全てに見られてしまう」メーカーは、この点をよく考えて制作して欲しいと思います。

◆ホームページ
ｈｔｔｐ：／／ｗｗｗ．ｆｉｔｗｅｂ．ｏｒ．ｊｐ／~ｉｎｏ－ｖａ／
◆メールアドレス　ｉｎｏ－ｖａ@ｔｙｍ．ｆｉｔｗｅｂ．ｏｒ．ｊｐ

富山県富山市
ＰＮ．Ino-Va（１８）

批評

ユーザーこそが正当に評価できる

▲【富山市・Ino-Va18歳】……山田：自分でお金を出し，購入したソフトで遊ぶからこそ，プレイヤーには批評する権利があります（責任と言いかえてもいいでしょう）。アンケートハガキなどもどんどん利用しましょう

第2次アタリショック。

世界ではじめて家庭用TVゲーム機を作った会社を知ってます？アメリカの「アタリ」という会社だそうです。彼らの作ったゲーム機は、広く普及しました。ソフトもたくさんでました。それなのに突然、そのゲーム機は売れなくなりました。理由は次のようなものです。
。おもしろくないゲームがでまわりすぎた。
。人々がゲームに期待しなくなった。
などタクくの専門家は「ゲーム業界はおわった」と言いました。これを『アタリショック』といいます。
その後、日本の任天堂がこれらの問題点を見直し、ファミコンのヒットへと結びつけるのです。
しかし、その日本のゲームもあぶなくなってきた。問題点がたくさんあると、コレキヨは思います。
だいたい最近のゲームはどれだけがゲームとよべるのか。ヒットしたゲームをまねたり、ヒットしたら続編をすぐに発表したりする。新しいアイデアを求めるソフトは数が少ない。なにもかも3Dにすればいいといえるのか。新しいジャンルのゲームが何個うまれた？私たちはこんなゲームにいつまでも期待するのだろうか。ホラ、明日やってくるかもしれない。
SSもPSも64もGBもなんにも売れなくなってしまう第2の事件の幕開けが。。。

歴史

日本のゲームがあぶない!?

▲【広島県東広島市・さだかねコレキヨ？歳】……山田：ゲームの行く末をユーザー側が冷静に傍観している，というのが日本のゲーム業界の現状のようです。しかし，同じような思いを抱いている人も，意外と多いのではないでしょうか

～約５００字レビュー～

クイズ虹色町の奇跡／カプコン／ＰＳ

個人的には“ギャルゲー”なる言葉を「質の桁外れに低いクズゲーの集合体」と解釈している。勿論『マリーのアトリエ』や『トゥルー・ラヴ・ストーリー』等の例外もあるが僕だったら前者を“薬物中毒ＲＰＧ”、後者を“青春ドラマＳＬＧ”と名付ける。さて、本誌’97年10月号のベニー松山氏の文章に妙に説得され購入した一枚が今手元にある。それがこのカプコン久々のクイズゲーム『虹色町の奇跡』である。
最初この作品をゲーセンで見た時“カプコンも終わったな....”と思ったが実際こうして遊んでみるとそうした偏見も吹っ飛ぶ。丁寧に描き込まれたグラフィックやキャラクター達の演出効果、メインとなるクイズ部分の快適さと全ての点で合格。ややロードが重くゲームの進行スピードに少々難があるが、常識さえあれば誰でも充分解ける上プレイする度に適度に変化する問題の豊富さ加減の絶妙なバランスはこれまで遊んだクイズゲームの中でもトップクラスだと僕は感じた。雰囲気にマッチしたＢＧＭも要所要所の盛り上げに一役買っている。
多人数で馬鹿騒ぎしながらのプレイに非常に適している本作を“ギャルゲー”とか言う訳の分からないジャンルに閉じ込めて欲しくない。多くの人に試してもらいたい佳作だ。

神奈川県横浜市　勝又弓雄（21）

読者間レビュー

『クイズなないろドリームス虹色町の奇跡』(PS／カプコン)

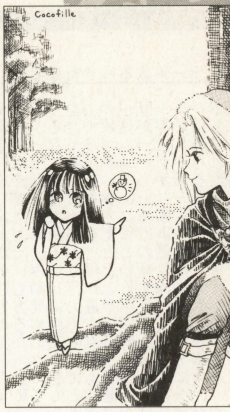
▶【神奈川県横浜市・勝又弓雄21歳】……山田：このゲームに対する意見は，「ギャルゲーか否か」でよくわかれます。でも“ギャルゲー”かどうかの境界線は，どこにあるのでしょうね

■本コーナーへの応募方法

このコーナーは，日頃みなさんが感じている，コンピュータ・ゲームに対する意見や感想を発表する場です。このコーナーに掲載されたほかの人の意見や感想，または本誌の記事で掲載されている主張について，自分なりの考えを発表してもけっこうです。なお，投稿文は主旨を変えない程度に，こちらで手を加える場合があります。
あて先：〒141-8715 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「読者の意見・ホンキホンネ」係

あくせすROOM

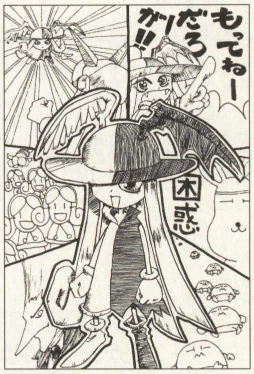
激筆★投稿野郎!!&お嬢様。



◆高知市・Cocofille
★「雪だるまつくって」とお願いする女の子。もう冬か…雪は降るのかな?

■豪華絢爛の2月号■

1回お休みして，新装開店の「あくせすROOM」です。1ページでたいして変わってないじゃんと言えばそれまでですが，とはいえ，しぶとく続けていきたいと思いますので，本年もよろしくお願いします（今月の担当：つぐ美ちゃん）。



◆山形県米沢市・おーすん
★何を持ってないって、花です…鼻ってことはナイでしょう。そんなのはいやだ。

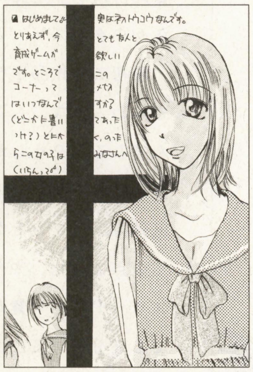
◆京都府八幡市・さえき司
★このゲームは◎。でも、かわいいキャラに似合わず、けっこうむずかしくないですか?

◆石川県鹿島郡・KEIKO
★推理小説のイメージ・イラストとのことですが…なんて小説か今度教えてください

◆埼玉県富士見市・あるむ
★なんか"ぽよぽよ"してかわいいです、なその生物。ゲームはもう遊んだ?

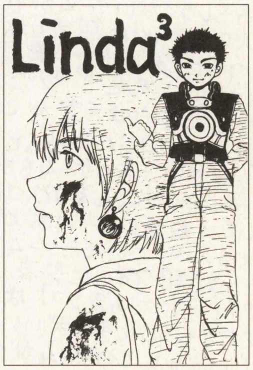
◆神奈川県厚木市・裕み
★裕みさんの絵も、とてもキレイです。こうもキレイだと載せずにはいられません

◆千葉県船橋市・鼻伏せビリヤード
★SFC版とはめずらしい。みんなCD-ROMのほうを買ってるからなぁ。…遅いんですか?



◆兵庫県明石市・綺翠叶哉
★〆切?集まりかたによります。一応、毎月10日前後ってことに（苦笑）。…本当か?

◆神奈川県鎌倉市・和々草
★オリジナル…ですよね?線が細かくて、とてもキレイです。遊びに行きたいなぁ…



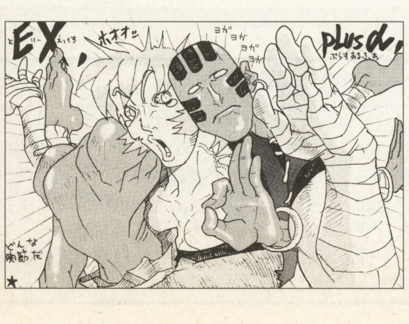
◆徳島市・早蕨しをん
★気分転換にトーンを使ってみるのもおもしろいかも。これはこれで、とても良いです

◆神奈川県川崎市・松田ぱんれい
★ポケモン人気は相変わらず。女の子ばかりで、最初は何かと思いましたが（笑）

◆埼玉県所沢市・野沢プロト
★サターン版の予習ということで、OKですよ!買ったのにプレイしてない私より…

◆東京都青梅市・葉月
★地元って昭島のですか?たまに行きます（笑）。…勉強もがんばってくださいね

今月の横



◆茨城県竜ヶ崎市・稲村 サ吉。
★ダルシムの投げはクセになりますね（やばいって）。PLUS αは良いゲームです

お便り募集中!!

「あくせすROOM」では，みなさんのイラスト，ハガキ，サークル告知等を常時募集しています。黒インク，ペン等で描いてね。鉛筆，色ペンなどのイラストはご遠慮ください。今月からは横位置のハガキもOK!（1か所だけど）。掲載枚数も増えました（縮小きついけど）。たくさんハガキ送ってください!住所氏名（P.N）を記入のうえ，マイコンBASICマガジン編集部「あくせすROOM」係まで，よろしく!

ENTERTAINMENT SIDE INFORMATION

エンターテインメント・サイド・インフォメーション

東京ゲームショウ'98春

3月21日(土)，22日(日) 開催！
10:00～17:00
※3月20日(金) 特別招待日

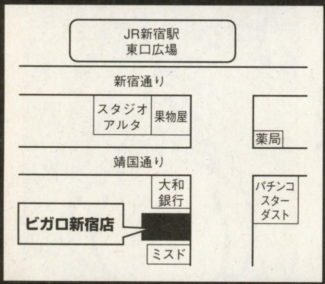
■場　所：幕張メッセ(千葉市美浜区)
■入場料：
　一般(中学生以上)　当日1,000円　前売り800円
　小学生以下　無料

コナミ，CPアンテナショップ「こなみるく」開店！

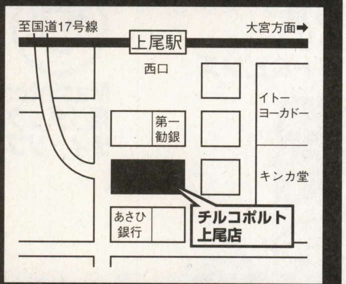
『ときめきメモリアル』をはじめ，数々のソフトを送り出しているコナミでは，CP(クリエイティブプロダクツ)事業の一環として昨年10月，CPショップ「こなみるく」のアンテナショップ1号店を「ビガロ新宿店」にオープン。12月にはコナミ直営のエンターテイメント施設「チルコポルト上尾店」に併設する形で2号店がオープンした。

「こなみるく」は，昨年9月に開催された“東京ゲームショウ'97秋”のコナミブース内でオープンし，入場規制が出るほどの人気を博した。この「こなみるく」では，「ときメモ」関連商品をはじめ，キャラクター・グッズ，出版物，通販のみ販売商品，ショップ限定商品などを販売していくほか，定期的に各種イベントも開催していくとか。

この2店に続いて数か所の出店も予定されているので，「新宿なんて行けないっ」「上尾ってどこ？」という人も今後の情報チェックを忘れずに！



「こなみるく」
場所：東京都新宿区歌舞伎町
ビガロ新宿店　3階



「こなみるく」上尾店
場所：埼玉県上尾市
チルコポルト上尾店1階

『チーム運営シミュレーション Formula GRAND PRIX』でF1観戦チケットを手に入れよう
―ココナッツジャパンエンターテイメント―

●モナコGPタイムアタックコンテスト

プレイステーション用『チーム運営シミュレーション2 Formula GRAND PRIX-1997年版-』のゲーム内，「モナコGP本選」での「総合最速タイム」を競うもの。

優勝，準優勝者には「98年モナコGP観戦ツアー」にペアで招待というF1ファンにはたまらないイベントだ。

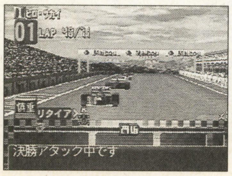
応募方法：商品同封のアンケートはがきとコンテスト内容が写っている画面写真(レース結果画面)を同封し，下記あて先まで郵送。
応募締切：1998年3月31日(当日消印有効)

●開幕戦チケットをGETしよう！コンテスト

セガサターン用『チーム運営シミュレーション Formula GRAND PRIX』に新搭載されたカラーエディット機能を使い，車のカラーリングデザインを競う“カラーエディット部門”とゲーム内「オーストラリアGP」ラウンドでの総合最速タイムを競う“タイムアタック部門”の2部門が用意されている。

各部門優勝者には「98年オーストラリアGP観戦ツアー」がペアで贈られる。

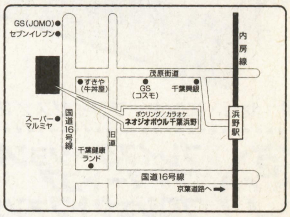
応募方法：商品同封のアンケートはがきとコンテスト内容が写っている画面写真を同封し，下記あて先まで郵送。
■カラーエディット部門：マシン構成画面写真(カラー)
■タイムアタック部門：レース結果画面写真
(両部門への同時応募可能)
応募締切：1998年2月10日(当日消印有効)
応募先：〒150-0001　東京都渋谷区神宮前5-46-4 株式会社ココナッツジャパンエンターテインメント「モナコGP」コンテスト係　または「開幕戦チケット」コンテスト係



「ネオジオボウル千葉浜野」「ネオジオボウル福井」オープン！

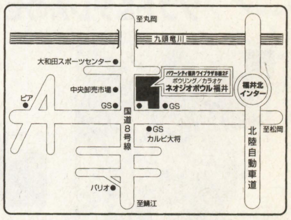
昨年12月，千葉市と福井市の2か所にネオジオボウルがオープンしました。

ネオジオボウルとは，アーケード・ゲームではおなじみの，SNKが提供するボウリング場併設型アミューズメントスペース。ボウリング場をはじめとして，カラオケルームや最新マシンをそろえたAMゲームスペース，カフェテラスまで用意されている。友達や家族みんなで遊ぶのにピッタリ。丸1日かけて心ゆくまで楽しもう！



●ネオジオボウル千葉浜野

所在地：〒260-0824　千葉県千葉市中央区浜野町1025　**問い合わせ先**：フリーダイヤル　0120-737-522　**最寄り駅**：JR外房線「浜野駅」徒歩10分



●ネオジオボウル福井

所在地：〒910-0832　福井県福井市新保町7-9-1「POWER CITY FUKUI ワイプラザ」内B棟2F　**問い合わせ先**：フリーダイヤル　0120-737-151　**最寄り駅**：JR北陸本線「福井駅」車で10分／京福電鉄「越前新保駅」徒歩10分

セガサターン プレゼントキャンペーン実施中！

『グランディア』『街』など，注目タイトルの発売ラッシュのセガサターン・ソフト。この機会に本体を買ってもいいかな？と考えている人にはうれしいキャンペーンが実施されている。その名も「お楽しみ3シロ！DISCプレゼント」。

1998年1月31日(土)までのキャンペーン期間中，セガサターン本体購入者には，その場で「お楽しみ3シロ！DISC」がプレゼントされるというもの。「お楽しみ3シロ！DISC」には昨年末から年始にかけて発売されるタイトル『SONIC R』『シャイニングフォースIII　シナリオ1　王都の巨神』『街』のオリジナル体験版CD3枚がセットのとてもお得なアイテム。ボリューム感たっぷりのLPレコードジャケットに近い大きさで，パッケージングされているぞ。

このキャンペーンは「お楽しみ3シロ！DISC」がなくなりしだい終了してしまうので，サターン購入予定者は今すぐお店に直行しよう！

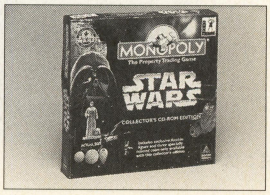
問い合わせ先：セガ・お客様相談センター
0120-012-235(月～金，10:00～17:00，祝日を除く)

スター・ウォーズ モノポリープレゼントのお知らせ

ハズブロージャパンから，昨年12月発売されたWindows95用『スター・ウォーズモノポリーCD-ROM』。実際の映画“スターウォーズ”3部作の映像も盛り込まれ，オリジナルモノポリーと同様のルールでスター・ウォーズの世界を探検することができる。

このソフトの発売を記念して，プレゼントキャンペーンを実施中。ソフト購入者の中から抽選で，合計950名にフィギュアやキーホルダーといった，スター・ウォーズモノポリーグッズが当たるというもの。

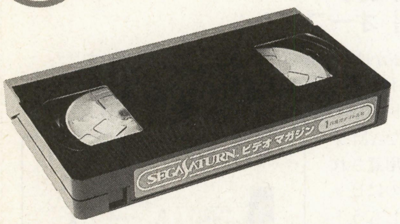
また，このキャンペーンとは別に，『スター・ウォーズモノポリーCD-ROM』を80名にプレゼント！はがきに，住所・氏名・電話番号・職業・年齢を明記し，下記あて先まで郵送応募してちょうだい。



応募先：〒150-0001　東京都渋谷区神宮前2-6-6-503(有)エヌ・アンド・エムプロジェクト「スター・ウォーズ モノポリー80名プレゼント」マイコンBASICマガジン係
応募締切：1998年2月末日(当日消印有効)

ベーマガ おたのしみプレゼント 2

①『セガサターン・ビデオマガジン』1月発売タイトル号

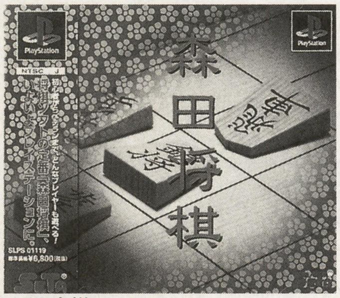


提供：セガ・エンタープライゼス／2名様

②プレイステーション用『アーマードコア プロジェクトファンタズマ』ソフト&テレカのセット

提供：フロム・ソフトウェア／3名様

③プレイステーション用『森田将棋』ソフト



提供：セタ／3名様

④プレイステーション用『エイブ・ア・ゴーゴー』体験版

提供：ゲームバンク／10名様

⑤ニンテンドウ64用『ワイルドチョッパーズ』ソフト

提供：セタ／3名様

⑥Windows95用『ナムコヒストリーVOL.2』ソフト&ピンズ

提供：ナムコ／2名様

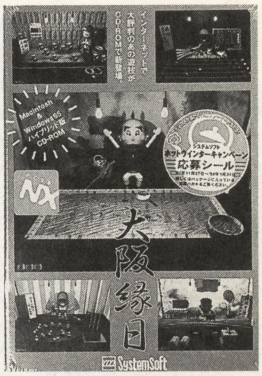
⑦Windows95用『戦略プロ野球～優勝請負人』ソフト&ポスター

提供：システムソフト／3名様

⑧Windows95用『STONE AXE～SEARCH FOR ELYSIUM』体験版

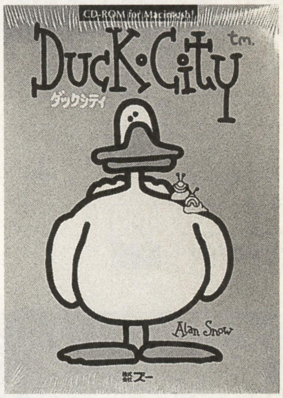
提供：日本コロムビア／200名様

⑨ハイブリッド版『大阪縁日』ソフト



提供：システムソフト／3名様

⑩Macintosh用『ダックシティ』ソフト



提供：ズー／3名様

⑪アーケード版『プチカラット』下敷き

提供：タイトー／5名様

⑫アーケード版『プチカラット』オフィシャルガイドブック

提供：タイトー／10名様

13 プレイステーション用『グルーヴ地獄V』Tシャツ

提供：キューン・ソニーレコード／2名様

14 『セイバーマリオネット J』テレカ

提供：バンダイビジュアル／5名様

15 『無敵鋼人ダイターン 3』テレカ

提供：バンダイビジュアル／5名様

16 プレイステーション用『アーマードコア プロジェクトファンタズマ』ポスター

提供：フロム・ソフトウェア／3名様

17 『スーパーロボット大戦』シリーズカレンダー

提供：バンプレスト／5名様

18 『ザ・キング・オブ・ファイターズ』ワールド SNK 1998年カレンダー

提供：SNK／5名様

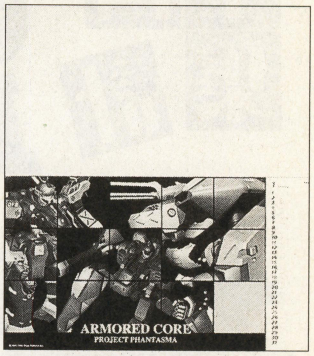
19 『スーパーリアル麻雀 P7』卓上カレンダー

提供：セタ／10名様

20 『ヴァンテージマスター』卓上カレンダー

提供：日本ファルコム／10名様

21 フロム・ソフトウェア 1998年カレンダー



提供：フロム・ソフトウェア／10名様

22 ナムコ 1998年カレンダー

提供：ナムコ／20名様

23 『AIKa』1998年カレンダー

提供：バンダイビジュアル／10名様

'97年12月号ベーマガおたのしみプレゼント当選者

【1】『セガサターン・ビデオマガジン』は兵庫県西宮市・**田中秀明**さん他1名
【2】『ソウルハッカーズ』『RONDE～輪舞曲』体験版は福岡市・**山口武史**さん他3名
【3】『街』体験版は兵庫県朝来郡・**木島大介**さん他9名
【4】『タクティクス オウガ』ソフトは千葉県鴨川市・**野村莉絵**さん他2名
【5】『実機パチスロシミュレーター3』ソフトは広島市・**道植洋介**さん他2名
【6】マウスパッド『ななめ君』は熊本県玉名市・**古田和仁**さん他4名
【7】『ワイルドチョッパーズ』オリジナルグッズは京都府竹野郡・**中江昌彰**さん他9名
【8】『ノエル～ラ・ネージュ』クリアファイル＆CDは和歌山県橋本市・**土橋亮一**さん他1名
【9】『カルドセプト』ポスター＆ポストカードは埼玉県草加市・**森川泰敬**さん他2名
【10】『タクティクス オウガ』キーホルダーは鹿児島県指宿市・**有里慶也**さん他4名
【11】『ポケットファイター』シークレットファイルは千葉県船橋市・**奥原大輔**さん他4名
【12】『トラ！トラ！トラ！』ポスターは栃木県黒磯市・**若松丈史**さん他9名
【13】『カルドセプト』テレカは東京都多摩市・**山崎　宏**さん他4名
【14】『RONDE～輪舞曲』テレカは広島県福山市・**森原順治**さん他4名
【15】『全日本プロレス FEATURING VIRTUA』テレカは山形市・**川崎健一**さん他4名
【16】『ミントン警部の捜査ファイル』テレカは岐阜県大垣市・**清水康弘**さん他4名
【17】『ワールド・ネバーランド』テレカは鹿児島市・**田中英史**さん他4名
【18】『スーパーリアル麻雀 P7』テレカは埼玉県入間市・**新井　雄**さん他2名
【19】『ウルティマオンライン』ソフトは三重県亀山市・**打田良介**さん

応募方法

本誌とじ込みハガキに応募欄があります。希望する賞品の番号と賞品名を1点だけ書いてご応募ください。また，官製ハガキでも受け付けます。なお，官製ハガキで応募する場合は，応募したメーカーに対する要望等も書き添えてください。

締め切り：1998年2月6日必着
発表：4月号（3月7日発売）

全国集計 CHALLENGE! HIGH SCORE!

今月の注目ゲーム

ウィンタービート(セガ)

●スピードスキー	●スラローム
10″806	23″33
Y.Y	SHS-ちくわガキ×1恋人㊮
アミューズメントスクエアWING(和歌山)	ジョイフルランド下井草&江古田(東京)
●スキージャンプ	●ボブスレー
156.06m	41″10
LAC-HERO	ドロッパーッ／EGC-TER君
ギャレッツ津田沼&新宿店(千葉)	荏原ゲームコーナー(東京)
●ダウンヒル	●スピードスケート
29″92	32″95
ZBL-LIE㊍	LKR
ゲーム・パリティビット(東京)	ジョイフルランド下井草&江古田(東京)
●ショートトラック	●クロスカントリー
43″40	4′41″99
LAC-HERO	SKM-地上絵㊙
ギャレッツ津田沼&新宿店(千葉)	アミューズメントアスリート(三重)

冬季チャレハイ・オリンピック開催！

長野オリンピックの開幕が間近にせまり，記録更新にプレッシャーを感じる選手も多いはず。“記録更新”に“プレッシャー”と言えば，世界はちがえどチャレハイでも熱い思いは変わらない。そんな中，この時期にぴったりのゲームがセガから登場。その名は『**ウィンターヒート**』。“冬季チャレハイ・オリンピック”の開催だ。総合得点は集計せずに全8種目別での集計とする。もちろん連射装置の使用は不可。オリンピック選手に負けないすごい記録を期待したい。

『**ストリートファイターⅢ 2ndインパクト**』は，キャラごとの申請数が多く，プレイヤーからの声も殺到したため，今月からキャラ別集計を開始。しかし，前作同様「アレックス」は，永久パターンが発覚したため打ち切り。隠れキャラの「豪鬼」も集計対象とし，全13キャラでの集計。

『**ストライカーズ1995II**』は，「F-5Uフライングパンケーキ」「フォッケウルフTa152」「震電J7W」の3キャラでクリア達成。2周クリアするプレイヤーは本当にすごい。2周目各面のボスは，ラスボス以外1周目と攻撃パターンがまったく異なり，段ちがいに強いのである（もちろんラスボスの弾の速さも半端じゃない）。

『**Gダライアス**』は，「μゾーン」が未更新。5か月目にしてはじめて未更新のゾーンが出た。運の要素が強いμゾーンのラスボス“ヘビーアームズシェル（カメ）”が厄介者か。ちなみに「μゾーン」「νゾーン」「οゾーン」は，各ゾーンのラスボスで残機つぶしをしてプレイしている。

（宮崎良太，押田隆太）

98年1月号の訂正とお詫び（先月のトップ）

対戦 とっかえだま	5,017,600	キャラを変えて700万店員倍損	オレンジペコ(愛知)

97年12月号の訂正とお詫び（先々月のトップ）

ヴァンパイアセイヴァー〈ビクトル〉	1,321,300	ザ・エックス(賞味期限切れ)	ゲームコーナーフジ(東京)

■ストリートファイターIII 2ndインパクトジャイアントアタック（カプコン）

キャラクター	スコア	スコアラー	店名
ヒューゴー	5,315,200	花山 薫	プレイシティ24（北海道）
ユリアン	6,716,200	よっぱらいキラートマト	ジョイフルランド下井草＆江古田（東京）
ヤン	5,742,000	おみそ汁ーⓨ	サブカルチュア（福岡）
ユン	8,684,600	ぼーず	ジョイフルランド下井草＆江古田（東京）
エレナ	5,032,900	魔Ｂ党-K.O	プレイシティ24（北海道）
リュウ	6,025,900	BBC	ビッグウェーブ（高知）
ダッドリー	5,693,500	ぼーず	ジョイフルランド下井草＆江古田（東京）
ネクロ	6,968,600	KMC-IZA	ゲームセンターコパIII（神奈川）
いぶき	5,940,000	KMC-IZA	ゲームセンターコパIII（神奈川）
オロ	5,452,200	ABEGEN	チャレンジバンバン（愛媛）
ショーン	6,105,100	や	ゲーム・パリティビット（東京）
ケン	5,913,600	名字つきました鶴来屋-8号	サブカルチュア（福岡）
豪鬼	6,361,500	★ー暗黒龍	チャレンジバンバン（愛媛）

■ハイパーアスリート（コナミ）

競技	スコア	スコアラー	店名
槍投げ	120.04m	人斬りには要注意！SUR-DKO㊈	ゲームハウスJOY＆ゲームスペース姫路店（兵庫）
水泳100m自由形	36.27s	日本刀持ち歩くな！SUR-DKO㊈	ゲームハウスJOY＆ゲームスペース姫路店（兵庫）

■スーパーストリートファイターII（カプコン）

キャラクター	スコア	スコアラー	店名
エドモンド本田	2,080,600	GSM-つる	ゲームコーナーフジ（東京）
ブランカ	2,024,600	わかめ酒㊝（V.S.O.P）	ゲームコーナーフジ（東京）
ガイル	2,279,100	MRC㊎	ゲームコーナーフジ（東京）
サガット	2,305,100	CSTⓨ	タイトーイン002スタジアム（大阪）

■ストライカーズ1945II（彩京）

キャラクター	スコア	スコアラー	店名
P-38ライトニング	2,002,900（2周目5面）	Ｔ天野Ｎ由梨Ｄ	プレイランドエフワン（宮城）
F-5Uフライングパンケーキ	2,809,300	KMC-T.K	ゲームセンターコパIII（神奈川）
フォッケウルフTa152	2,687,000	VMT-DBT-ABU	ゲーム倶楽部（神奈川）
キ84疾風	3,060,600	DAB.S	GAME INN SAM蕨店（埼玉）
震電J7W	2,674,400	ECM-FISCHER	ゲーム倶楽部（神奈川）
DH98モスキート	2,200,800（2周目6面）	T.AⓇ㊋	セントラル日吉店J&B日吉店合同集計（神奈川）

■Gダライアス（タイトー）

ゾーン	スコア	スコアラー	店名
λ	30,845,960	DAI	トライアミューズメントタワー（東京）
ν	37,669,240	平和島OS（バイト中）	ギャレッソ津田沼＆新宿店（千葉）
ξ	33,502,360	T³-ホモに喰われた男ⓣ	TAITO INN町田（東京）
o	52,940,110	T³-WIZ	TAITO INN町田（東京）

■ストライカーズ1945（彩京）

キャラクター	スコア	スコアラー	店名
P38ライトニング	2,168,700	佐藤、鈴木	プレイランドエフワン（宮城）
震電J7	2,262,500	AKA	セントラル日吉店J&B日吉店合同集計（神奈川）

■ナックルヘッズ（ナムコ）

キャラクター	スコア	スコアラー	店名
クリスティン・ミャオ	1,285,300	G.M.C.機械T.Hⓑ	モンキーハウス本館（福岡）
グレゴリー・ダレル	1,589,700	G.M.C機械T.Hⓑ	モンキーハウス本館（福岡）

■フェリオス（ナムコ）

モード	スコア	スコアラー	店名
イージー	854,780	天理剣聖TEN	GAME's MILK（京都）
ハード	1,229,830	天理剣聖TEN	GAME's MILK（京都）

タイトル	スコア	スコアラー	店名
ショックトルーパーズ（SNK／ザウルス）	24,349,100	との仕様ーⓣ運ゲー爆裂！	GAME's MILK（京都）
月華の剣士（SNK）	1,752,100	さすらいの糖胡芦	ファンタジーゾーン夢らんど（北海道）
コットン2（サクセス）	19,946,400	よしのやで食いすぎて自宅で休養中の人	プレイランドエフワン（宮城）
ファイティング武術（コナミ）	2'04"00	WILLARD	タイトーイン002スタジアム（大阪）
GダライアスVer2（タイトー）	55,476,690	SAKI（ABC）	GAME INN SAN蕨店（埼玉）
ギャロップレーサー2（テクモ）	6'39"5	㊞アソクルマボーロ	オレンジペコ（愛知）
きらめきスターロード イントロ倶楽部（タイトー）	51,000	G.M.C.MARⓦ	ギャレッソ津田沼＆新宿店（千葉）
カプコンスポーツクラブ〈総合〉（カプコン）	1,940,900	ヅガ夫	GAME's WiLL（京都）
ヴァンパイアセイバー〈フェリシア〉（カプコン）	2,858,600	L2A-GYO	GAME's WiLL（京都）
ザ・ロストワールド〜ジュラシックパーク（セガ）	1,213,500	咆哮野郎-鬼愛まJU	チャレンジャー関大前店（大阪）
ネオボンバーマン（SNK／ハドソン）	672,000	WZH	GAME's WiLL 京都）
ソルディバイド〈カシュオン〉（彩京）	5,407,500	REF	GAME INN SAM蕨店（埼玉）
怒首領蜂〈タイプC〉（アトラス／CAVE）	637,356,600	ZBL-NAI	トライアミューズメントタワー（東京）
スカッドレース〈上級〉（セガ）	2'30"94	YAP㊝隊員㊙㊗ⓒ	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
対戦とっかえだま（コナミ）	5,185,100	まだキャラ変えなしでも伸びる店員倍損	オレンジペコ（愛知）
蒼穹紅蓮隊〈八指多 薫〉（エイティング／ライジング）	36,004,233	ESK	NEWパンアップ（千葉）
19××〈モスキート〉（カプコン）	19,318,300	CYCLONE-KIW	タイトーイン002スタジアム（大阪）
ぷよぷよ通（セガ／コンパイル）	1,049,359	SPD-水無月愛理とぅうてぇスコア	NEWパンアップ（千葉）
ヴァンパイア〈モリガン〉（カプコン）	1,976,300	GSM-つる	ゲームコーナーフジ（東京）
富士山バスター〈すもう〉（サミー工業／カネコ）	1,178,800	SnMDK-ぱちやん㊝	ゲームコーナーフジ（東京）
レゾン（アルュメ）	636,300	パチンコ出来ないパチプロ	NEWパンアップ（千葉）
キューブリック（コナミ）	7,183,520	ZAC-Ristar超超感謝！	NEWパンアップ（千葉）
ロストワールド〈ニューバージョン〉（カプコン）	8,423,900	KOH	サンゲーム岡山（岡山）

ゲームプラザ　ヴィクトリア　北海道
札幌市南区澄川4条3丁目　☎011-813-6025

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ショックトルーパーズ（ビッグ、ママ）	7,200,500	CHA	
月華の剣士（雪）	1,061,500	CHA	ALL
ザ・キングオブファイターズ'97	601,600	CHA	ALL
ストリートファイターIII（リュウ）	2,792,000	函館チーム ジャンプH.Y	ALL 3本設定
マーヴルスーパーヒーローズVSストリートファイター	2,490,100	H.KODA	ALLリュウ春麗 シャドウ有
エリア88（F-14）	1,594,100	KRL-バイキン	ALL
ウインターヒート（ダウンヒル）	34″49	DKM	
ウインターヒート（スラローム）	26″67	VHA-DDP	
ウインターヒート（ショートトラック）	43″80	VHA-リキさま！！ VHA-DDP	2人同タイム
バトルガレッガ	14,955,500	ごいんきょ5号㊤	ALLゴールデンバット 5面1051万

プレイシティキャロット室蘭店　北海道
室蘭市中島町1丁目33-7　☎0143-45-1951

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターIII2ndインパクト（ショーン）	2,243,900	R.B	1CALL
Gダライアス（οゾーン）	27,440,480	㋭組	1COIN ALL

レタス702　北海道
札幌市北区北7条西2丁目15-1TMビル1F　☎011-737-6165

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストライカーズ1945II（キ84疾風）	2,153,300	レタスニューオリンピア見捨てないでね	2-6㊇ ♡
ストライカーズ1945II（震電J7W）	1,548,800	MJC-ATS弘	2-3㊇
ショックトルーパーズ（チームバトル）	21,169,800	大堀　邦暁	ALLミルキー マリービー、マル
ストリートファイターIII2ndインパクト（ユン）	5,513,500	MHA	ALL真ゴウキ有
Gダライアス（λゾーン）	29,863,480	ぜんじで汁出し（ぜん汁）㊉	ALL㊇ めちゃ落ち
Gダライアス（οゾーン）	49,392,220	LAY	ALL㊇
バトルサーキット（エイリアングリーン）	29,381,800	翼工房	ALL㊐
ブレイカーズ	18,097,800	ZZZ	ALL P×11 SHO使用
バトルガレッガ	14,184,970	T3-吉村㊤ ウシャ？A	LL チッタ 5面972万B㊇
バトルガレッガ	16,069,600	T3-吉村㊤ ㊙でお氏の弟子1号	ALLボーンナム 5面1102万B㊇

ZEST　北海道
札幌市西区西野2条2丁目　☎011-663-5457

タイトル	スコア	スコアラー	備考
月華の剣士（雪）	1,140,600	BBM	ALL
ストリートファイターIII2ndインパクト（ユン）	6,242,500	AHO殺陸星人森の要性（師範代）	ALL
ストリートファイターIII2ndインパクト（リュウ）	4,236,700	AHO殺陸星人森の要性（師範代）	ALL
ストリートファイターIII2ndインパクト（ヤン）	4,184,500	NAS	ALL
ストリートファイターIII2ndインパクト（豪鬼）	4,140,000	BCC-“漢”-YAS	ALL
ウインターヒート（スピードスキー）	11″27611	MNK	
ウインターヒート（スラローム）	27″49011	GOA	
ウインターヒート（ボブスレー）	42″24756	PKO	
ウインターヒート（スピードスケート）	34″68010	SOS	
ポケットファイター（レイレイ）	9,999,999	XXX	ALL

プレイシティ24　北海道
旭川市2条8丁目　☎0166-23-5089

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ストリートファイターIII2ndインパクト（エレナ）	5,032,900	魔B党-K.O	ALL エレナ
★ストリートファイターIII2ndインパクト（ヒューゴー）	5,315,200	花山　薫	ALL ヒューゴー
ストリートファイターIII2ndインパクト（ユン）	6,004,700	允彦	ALL ユン
ショックトルーパーズ	19,900,300	花山　薫	ALL マル

ファンタジーゾーン夢らんど　北海道
旭川市大町1条3丁目オークビル2F　☎0166-53-5332

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★月華の剣士	1,752,100	さすらいの糖胡芦	ALL 翁
月華の剣士	1,343,600	多田　翔	ALL 雪
月華の剣士	1,089,800	むらさきカガミ	ALL 紫鏡
月華の剣士	1,016,700	MARS.REI	ALL 守矢
鉄拳3	1′07″96	ZZZ	ALL 平八 ㊠55秒
鉄拳3	1′27″53	SHADOW	ALL ジュリア ㊠1 06秒
ポケットファイター	9,999,999	中村	ALL レイレイ
バトルガレッガ	17,124,380	ますさん	ALL ガイン B連付
バトルガレッガ	11,352,790	ノーパン しゃぶしゃぶ	ALL 1号機 B連付
ストリートファイターIII2ndインパクト（リュウ）	5,402,800	糖胡芦	ALL リュウ

ワンコインA館　秋田
秋田市手形山崎町8-17　☎0188-31-5451

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターIII2ndインパクト（豪鬼）	3,064,500	滅殺野郎VHS	ALL 滅殺豪波動
ストリートファイターIII2ndインパクト（ケン）	2,808,000	クルッポー（©Hato）NHK	ALL 神龍拳
ストリートファイターIII2ndインパクト（リュウ）	2,802,800	“BCGうらやましい説”NHK	ALL 真昇龍拳
ストリートファイターIII2ndインパクト（ショーン）	2,650,200	コケッポー（©Hato）NHK	ALL ハドウバースト
ショックトルーパーズ	15,317,300	VHS	ALLサザン ジャングルルート
ヴァンパイアセイヴァー2（フェリシア）	1,172,100	EVE	ALL
月華の剣士（斬鉄）	1,053,300	VHS	最終面

プレイゾーンJack&Betty山大前店　山形
山形市東原町1-2-13　☎0236-25-5553

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストライカーズ1945II（キ84疾風）	1,335,200	既に2周が出てるってのがスゴイねⒻ	2-1
ストリートファイターII2ndインパクト	3,145,000	アンジュレーションが…AGT-FJK	ダッドリー使用 豪鬼なし
Gダライアス（ξゾーン）	28,037,790	ZAŌ-HIR	ALL
Gダライアス（λゾーン）	24,654,830	ZAŌ-HIR	ALL
Gダライアス（οゾーン）	36,206,600	ZAŌ-HIR	ALL
閃激ストライカー	328,879,590	やり込む前に消滅するとは…マントル人	6-4（2周目1st）
電脳戦記バーチャロン	22人抜き	ARM	

プレイランドエフワン　宮城
仙台市青葉区中央2-6-6　☎022-261-5782

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★コットン2（アプリ）	19,946,4000	よしのやで食いすぎて自宅で休養中の人	ALL ㊇
★ストライカーズ1945II（P-38ライトニング）	2,002,900	T天野N由梨D	2-5 ㊇
ストライカーズ1945II（J7W震電）	2,056,300	H/S姫川琴音	2-6 ㊇
ストライカーズ1945II（Tal52フォッケウルフ）	1,798,100	ルーベンス	2-5 ㊇
ストリートファイターIII2ndインパクト（豪鬼）	5,188,400	RAS	ALL ㊇
G-ダライアス（λゾーン）	29,416,630	PGP-まちゃみ	ALL ㊇
バトルガレッガ	15,994,720	S.F	ALL ㊇ ボーンナム
★ストライカーズ1945（P-38ライトニング）	2,168,700	佐藤、鈴木	ALL ㊇
鉄拳3	0′39″83	一般人お師匠 OOOOSSSSS	ALL ㊇㊐ ポール
鉄拳3	1′07″98	ジャスティスメン	ALL ㊇㊐ シャオユウ

プレイランド長岡駅前店　新潟
長岡市城内町2-3-12イトーヨーカドー長岡店6F　☎0258-33-3960

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターIII2ndインパクト（ユン）	4,125,900	NAL-Buy	ユン、ゴウキ止まり
テトリスプラス2（パズルモード）	1,782,150	I.C.H（根性）	アシスタント
ザ・キングオブファイターズ'97	637,600	ELT	ALLアテナ、イオリ、ヤシロ
GダライアスVerII	39,529,220	M沢、K山辞めるな T-YOU	カメ
ショックトルーパーズ	16,341,800	M・S	ALL
怒首領蜂（タイプC）	320,503,780	タコミスしなければ ALDET-H・T	タイプCショット 2-7火鉢
ストライダー飛竜	126,450	NAL-Ryo	ALL
ウインターヒート	9,457	SPD	ALL
ストリートファイターIII2ndインパクト（リュウ）	3,152,100	真界龍バカ NAL-Buy	ALL
ストリートファイターIII2ndインパクト（ケン）	1,213,000	黒い変態	ALL

VG達人＆H.Eアーサー　長野
長野市三輪田町1313-10　☎026-235-5391

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ウインターヒート（スピードスキー）	10″896	アロンアルファパワー使用（笑）	改造一切無し
ウインターヒート（スキージャンプ）	154.78m	エレキバンパワー使用（笑）	これ以上どー飛べっつーの
ウインターヒート（ショートトラック）	43″70	とりあえず穴埋め（満身創痍っす）	さらし者 工藤丈使用
Gダライアス（οゾーン）	42,163,460	AMP-天野	ALL㊇
Gダライアス（νゾーン）	30,762,710	DOS・SHELL	ALL㊇
Gダライアス（ξゾーン）	30,382,490	AMP-天野	ALL㊇
セガラリーチャンピオンシップ（初級）	2′42″18	㊋ラリースト隊長	ランチャ MT
ヴァンパイアセイヴァー（モリガン）	2,520,500	DYB-RIO おしおきマシン	ALL ㊇㊐
トリオザパンチ	2,356,200	DYB-日野森あずさ超萌え♡-AOM	ALL㊇（穴ウメ）
サンダークロス	10,000,000＋α	DYB-えみちゃん最高りゅん-SOY	8-3で達成 ㊇（穴ウメ）

プレイシティキャロット松本店　長野
松本市中央1-3-7セントラルビルB1F　☎0263-35-6744

タイトル	スコア	スコアラー	備考
怒首領蜂（タイプC）	487,655,140	HLK	ALL 残×1
ストライカーズ1945II（キ84疾風）	2,681,500	HLK	ALL㊇付
ストライカーズ1945II（震電J7W）	1,795,400	HLK	2-4㊇付
ストライカーズ1945II（DH98モスキート）	1,607,500	HLK	2-3㊇付
ストライカーズ1945II（フォッケTal52）	1,480,700	Joupiuss. V.R	2-3㊇付 Boss相討ち
Gダライアス（νゾーン）	36,054,110	GAY-Xu-DIL	ALL㊇付
ストリートファイターIII2ndインパクト	5,080,500	GAY-Xu-DIL	ALL ゴウキ使用
花組対戦コラムス		ANP	ALL マリア使用

アミューズメントパラダイス　長野
松本市中央1丁目11-1三信ビル1F　☎0263-33-5994

タイトル	スコア	スコアラー	備考
G-ダライアス（μゾーン）	17,609,010	ネームなし	μノーミスALL
G-ダライアス（νゾーン）	20,313,180	ネームなし	νノーミスALL
戦国ブレード	1,485,400	㊎おさる	アイン 2-5
ウインターヒート（スピードスケート）	35″35	BBQ	スボードスケート 中国
ザ・キングオブファイターズ'97	1,066,000	J ALL	テリー，アンディ クラークLV2
レイブレーサー（T.T最上級）	9′09″616	BBQ	エキストラ T.T 最上級
レイブレーサー	45″293	BBQ	エキストラ最上級 ラップT.T
レイブレーサー	50″727	BOO	エキストラ中級 ラップT.T
レイブレーサー（エキストラ中級）	11′12″683	BOO	エキストラ中級
レイブレーサー（エキストラT.T中級）	10′10″798	BOO	エキストラ中級 T.T

トライアミューズメントタワー　東京
千代田区外神田4-3-10　☎03-5295-2345

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★怒首領蜂（タイプC）	637,356,600	ZBL-NAI	2周ALL 残×3
レイストーム（R-GRAY1）	16,430,050	ヤキトリばんざい RAG-ゆのっぴぃ	ALL 2P側
★Gダライアス（λゾーン）	30,845,960	DAI	α－β－δ－η－λ
Gダライアス（νゾーン）	37,639,110	O・S	
Gダライアス（οゾーン）	51,905,750	しめきりまちがえた星人	α－γ－ζ－κ－ο
Gダライアス（λゾーン）	37,208,130	LFY-112 -E・O	α－β－δ－η－λ
Gダライアス（οゾーン）	54,200,890	SAKI（ABC）	α－γ－ζ－κ－ο
トライゴン（連付き）	2,821,290	LPNIII	ALL 1up×1
奇々怪界	5,998,400	MAR-ARI！！	16周-4面 もう限界です
マジカルドロップ2	6,706,418	CRM-パチプロ	ALLストレングス ストーリーモード

TILT神保町　東京
千代田区神田神保町2-14-4　☎03-3262-2823

タイトル	スコア	スコアラー	備考
G-ダライアス（λゾーン）	30,189,260	DAI	ALL
G-ダライアス（ξゾーン）	33,244,230	T3-ボス立たねえよ㋢	ALL 512×2
ストライカーズ1945II（J7W震電）	1,883,500	ナゾーン	ALL 512×2
ストライカーズ1945II（F-5Uフライングパンケーキ）	2,275,600	R-N　中野龍三	2-6
サイドバイサイド2（超弩級）	2′54″96	777	ALL FD3S MT
バーチャファイター3tb	2′06″26	ウルフゥ～ン♡	ALL ジェフリー あと30秒
バトルガレッガ	15,022,580	穴うめ子	ALL 参考記録 5面UP1080ボーンナム

チャレハイ通信

●遊's 西川口店（埼玉）
★対戦格闘ゲームのシングル台もかなりあります。コマンドの練習をしたい人，格闘ゲームははじめてという人,ぜひ御来店ください。

●PC筑波学園店（茨城）
★ビデオゲームが1プレイ50円になりました。メンテナンスやソフトの入れ替えなどは100円のときと変わらずやっていきますので，今後ともよろしくお願いします。　**一店長一**

●TILT神保町（東京）
★先月ハイスコア担当の手違いで,当店のハイスコアが掲載されませんでした。この場を借りて一部スコアを掲載させていただきます。スコアラーの方々,ご迷惑をおかけしました。▲『**ストライカーズ1945 II**』（キ84疾風）／2,962,000／DAB.S／ALL ▲『**ストライカーズ1945 II**』（フォッケウルフTal52）／2,017,400／ATC-N.F／2-6 ▲『**G・ダライアス**』（ξ）／33,078,400／T3-キバヤシ／ALL

●トライアミューズメントタワー（東京）
★『私立ジャスティス学園』学園選抜ジャスティス大会開催決定！各学園の猛者の参加を心待ちにしている！なお，大会内容については店内の情報誌または店内告知を見るべし！健闘を祈る。　**トラタワ学園広報部副部長**

●アミューズメントパラダイス（長野）
★ゲーム設定を大幅に変え，初心者向けにイージー台を，対戦好きには『スト III 2nd』7

竹芝アミュージアム　東京
港区海岸1-13-3ベイビュー竹芝1F　☎03-3436-5088

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ショックトルーパーズ	15,236,100	JAG-IGA(夫)うそ	5ボス けーりゅー×2
ウインターヒート（スピードスキー）	11″450	NRG(客)さん	
ウインターヒート（スキージャンプ）	144.31m	NRG(客)さん	
ウインターヒート（ショートラック）	44″03	NRG(客)さん	
ウインターヒート（スラローム）	25″72	NRG(客)さん	
ウインターヒート（ボブスレー）	41″42	NRG(客)さん	
ウインターヒート（スピードスケート）	34″02	NRG(客)さん	
ウインターヒート（クロスカントリー）	4′50″46	NRG(客)さん	
ギャロップレーサー2	6′40″9	源一郎(店)　もっと仕事しましょう	ALL トロット
ガンバレット	183,682	RYO(客)さん	ビギナー ALL

プラボ赤坂　東京
港区赤坂4-2-6　グリーンビル赤坂　☎03-5570-5094

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターIII2ndインパクト（豪鬼）	3,097,900	IMF	豪鬼使用
ウインターヒート（スピードスキー）	10″90307	K.S	（RUS）使用
ウインターヒート（スキージャンピング）	153,51371	KLF	（JPN）使用
ウインターヒート（ダウンヒル）	34″32003	CCB	（USA）使用
ウインターヒート（ショートトラックSS）	43″60002	T.K	（JPN）使用
ウインターヒート（スラローム）	24″64006	NAM	（RUS）使用
ウインターヒート（ボブスレー）	42″03507	K.S	（RUS）使用
ウインターヒート（スピードスケート）	34″32003	（GBR）使用	
ウインターヒート（クロスカントリー）	5′00″19008	TAK	（GER）使用
ウインターヒート（トータルランキング）	10,778	K.S	（RUS）使用

ゲームセンターポパイ　東京
足立区綾瀬4-9-31　☎03-3620-4873

タイトル	スコア	スコアラー	備考
コットン2	11,965,600	BUTZ	ALL
ストライカーズ1945II（J7W震電）	1,58,400	SAI	ST2-2 連付
ストライカーズ1945II（P-38ライトニング）	1,256,400	(板)	ST2-1 連付
ストライカーズ1945II（フォッケウルフTal52）	1,486,000	(板)	ST2-2 連付
ウインターヒート（ショートトラック）	43″73	SDP	リー使用
ウインターヒート（スピードスキー）	11″318	CIY	B.B使用
ウインターヒート（スキージャンプ）	147.85	CIY	B.B使用

ゲームコーナーフジ　東京
葛飾区新小岩1-50-8　☎03-3652-0670

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★富士山バスター（すもう）	1,178,800	SnMDK-ぱちやん(氏)	ALL (連) P×18,D×2
★ヴァンパイア（モリガン）	1,976,300	GSM-つる	ALL (連) D×10
★スーパーストリートファイターII（ガイル）	2,279,100	MRC(仮)	ALL (連)(必) R×39，爪×3
★スーパーストリートファイターII（E.本田）	2,080,600	GSM-つる	ALL (連) R×44，爪×3
★スーパーストリートファイターII（ブランカ）	2,024,600	わかめ酒(氏)（V.S.O.P）	ALL (連)
ヴァンパイアセイヴァー2（モリガン）	見落とし	もうベーマガにはスコアを申請しません	by.URA(氏)＆伯爵(氏)

荏原ゲームコーナー　東京
品川区旗の台3-12-3　☎03-3781-4359

タイトル	スコア	スコアラー	備考
月華の剣士（雪）	835,600	ロッパーッ！EGC-MIS(由)	
ザ・キングオブファイターズ'97	811,700	オキモトの点効率に敗北宣言　VAP	ALLアテナ・京庵　P×2おち
ショックトルーパーズ（チームバトルモード）	19,246,900	イエーイッバッバッ！EGC-(神)の人	ALL　マリー・マル・ビッグマム
ウインターヒート（ショウトトラック）	43″53	だっはーっ！EGC-TER君	ロシア人
ウインターヒート（スピードスケート）	33″78	のたうちまわるーっ！EGC-TER君	ロシア人
★ウインターヒート（ボブスレー）	41″10	ドロッパーッ！EGC-TER君	ロシア人
ウインターヒート（スラローム）	23″86	ポバプペーッ！EGC-TER君	ノルウェー人
ウインターヒート（ダウンヒル）	32″93	ネコいけませーんっ！EGC-IKE	フランス人
ウインターヒート（クロスカントリー）	4′45″06	ババァいけませーんっ！EGC-IKE	アメリカ人
サイドバイサイド2（超弩級）	2′54″96	(爆)ナイトキッズ大和田	GT-R MT

プレイスポット　すーるぽん　東京
渋谷区渋谷1-27-1　☎03-3407-7313

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ウィンターヒート（スキージャンプ）	154.23m	ZBL-JAMおじさん	ドイツ人使用
ウィンターヒート（ボブスレー）	41.54S	EGC-てる君	ロシア人使用
花組コラムス	5面	KYO先生	藤枝あやめ
Gダライアス（λゾーン）	29,848,110	お腹が気になる人(京)	ALL 連付
Gダライアス（μゾーン）	33,983,130	新入社員NUR⑧（無職師匠連引退）	ALL 連付
Gダライアス（οゾーン）	52,679,490	くじらヘロヘロⓌ	ALL 連付
ザ・キングオブファイターズ'97	742,900	Ⓥ	ALL
パズルボブル2X	224,962,630	ASG-如月浪人-RIN	ALL Xモード
ストリートファイターEX Plus	1,943,500	PYO	ALL リュウ 連付
ストリートファイターEX Plus	2,010,500	B.D（びさん）	ALL ケン 連付

ゲーム・パリティビット　東京
渋谷区笹塚1-57-10　☎03-3376-0525

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ウインターヒート（ダウンヒル）	29″92	ZBL-LIE(欽)	ドイツ人使用
★ストリートファイターIII2ndインパクト（ショーン）	6,105,100	や	ALL 2nd大会優勝！
忍	67万ぐらい	真・二代目・FREEZIN	ALL　腰痛のため、引退勧告
ストリートファイターIII2ndインパクト（エレナ）	2,137,400	KYO（受験生らしい）	GILLで死亡
対戦花組コラムス	8面	ひろみちゃん	なんとイージー設定
ストライカーズ1945II（P-38ライトニング）	2-4	FRE-04-JIN	あいかわらずです
ストライカーズ1945II（F-5Uフライングパンケーキ）	2-4	N	もーやめてしまったりする
ストライカーズ1945II（DH98モスキート）	2-4	二代目ZIZIZIN（じじぃじん）	腰痛のため引退勧告を受ける
ライデンファイターズ（ジャッジ・スピア）	1面322.8万	FRE-04-JIN	323万は遠い

ICサービス千歳船橋＆経堂店　東京
世田谷区船橋1-14-2　☎03-3426-8528

タイトル	スコア	スコアラー	備考
Gダライアス（νゾーン）	30,865,640	夏樹リオでしょ！by古式みのり	ALL連付き 残×3　船橋店
Gダライアス（ξゾーン）	24,414,820	ボロボロ あかりハウス	ALL連付き 残×0　船橋店
Gダライアス（μゾーン）	23,986,940	TV版もアンナは男？by古式みのり	ALL連付き 残×2　船橋店
マーヴルスーパーヒーローズVSストリートファイター	3,417,900	BS肩こり用シロップ小学生ザンギだす	ALL　ウルヴィ リュウ　船橋店
X-MEN VSストリートファイター	3,410,400	感動のでかさ。神よ。781cm　浩二	ALL　ウルヴィ リュウ　船橋店
ザ・キングオブファイターズ'97	553,500	パワーグラデーション	ラルフ　クラーク アテナ　船橋店
V・V	21,409,970	両替野郎DON	2周ALL　ノーマルモード　船橋店
ヴァンパイアセイヴァー2（モリガン）	1,816,900	TMネットレボリューション	ALL＝あり 船橋店
パワードギア	2,011,700	HIDEO	4面 ブロディア　船橋店

ICサービス砧店　東京
世田谷区砧5-1-18　☎03-3416-2983

タイトル	スコア	スコアラー	備考
鉄拳3	2′21″33	ZCT	オーガII 狛江店
鉄拳3	2′58″53	K.Y	ジュリア 狛江店
鉄拳3	3′23″60	K.Y	ガンジャック 狛江店
ヴァンパイアセイヴァー2（フェリシア）	1,293,300	OMI	1coin ALL　砧店
ヴァンパイアセイヴァー2（ガロン）	808,100	K.Y	1coin ALL　狛江店
ストリートファイターIII（リュウ）	2,175,200	CJD	1coin ALL　狛江店
ストライカーズ1945II（キ84疾風）	1,274,900	K.K	2-1 砧店
究極タイガーII	8,023,780	Y.M	1coin ALL　狛江店
雷電	1,172,810	K.K	7面 砧店
ウインターヒート（ボブスレー）	433″34	S.M	カール・ヴァイン 砧店

ジョイフルランド下井草＆江古田　東京
杉並区下井草2-44-7ゲームコーナー1Fカウンター　☎03-3399-2155

タイトル	スコア	スコアラー	備考
コットン2	16,302,700	RBN-VTA-AYA	ALL(連)
ウインターヒート（ショートトラック）	43″43	LKR	
★ウインターヒート（スピードスケート）	32″95	LKR	
ウインターヒート（クロスカントリー）	4′43″06	SHC-ちくわ ガキ×1愛人(募)	
★ウインターヒート（スラローム）	23″33	SHC-ちくわ ガキ×1恋人(募)	
★ストリートファイターIII2ndインパクト（ユン）	8,684,600	ぽーず	ALL(連)
★ストリートファイターIII2ndインパクト（ユリアン）	6,716,200	よっぱらいーキラートマト	ALL(連)
★ストリートファイターIII2ndインパクト（ダッドリー）	5,693,500	ぽーず	ALL(連)
ストライカーズ1945II（F-5Uフライングパンケーキ）	2,410,900	星白金-HIR	2-8ラスボス最終形態ばっかしでえ
怒首領蜂（タイプB）	570,573,660	H.K	2周ALL 残×2

プレイシティキャロット巣鴨店　東京
豊島区巣鴨1-15-1ミヤタビルB1.B2　☎03-3943-6735

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ル・マン24 スプリントシティ	55″23	Q隊員	ラップタイム 917K
ル・マン24 スプリントシティ	2′49″17	Q隊員	トータルタイム 917K
ル・マン24 スプリントサーキット	1′03″15	群馬藤岡XIV	ラップタイム
ル・マン24 スプリントサーキット	3′13″84	群馬藤岡XIV	トータルラップ
★スカッドレース 旧ver（上級）	2′30″94	YAP(爆)隊員(欽)(無)(ビ)	完走　TA　FI
モトクロスゴー（初級）	1′36″13	準一般人I.F	完走
モトクロスゴー（中級）	1′40″40	D.Hill（D.H）(専)隊長	完走
ファイティング武術（黒虎）	2′53″28	拾える星は拾っておこうだと！？あつし夫	ALL
ギャロップレーサー2（中距離）	8′24″5	激駄馬 こまつゆキャップ	ALL ヒシアマゾン
ストライカーズ1945II（J7W震電）	2,063,600	R-N　中野龍三	2-6ボス 連付

プレイスポットイーグル　東京
田無市本町4-2-16　おんべビルB1～2F　☎0424-66-2989

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パズルボブル3	34,084,400	ACE	ALL 2.5モード

P.C立川店　東京
立川市柴崎町3-3-9　☎0425-24-1156

タイトル	スコア	スコアラー	備考
Gダライアス（οゾーン）	52,299,050	XYZかるかん	ALL残×2 30万×1落ち
ストライカーズ1945II（フライングパンケーキ）	2,086,700	ANT	2-6 (連)
レイストーム（R-GRAY1）	15,773,100	愛しのレイフォース復活記念！	ALL BY店員O.K
バトルガレッガ	15,157,200	4649フクダ連合 4号機大好きH・F	ALLG913(連) 鳥250万
バトルガレッガ	15,969,460	T.K	ALLガイン (連)
バトルガレッガ	14,216,530	ZBL-一般人JAC	ALLチッタ (連)
メタルスラッグ	3,015,980	AXG-JNS	残0ALL6万落 捕虜×81 (連)
ウィンターヒート（ダウンヒル）	32秒33	SMK師匠　NSR立川に来るしか！	リック NSR来店求む！
ウィンターヒート（スピードスケート）	33秒38	SMK師匠　お願い NSR一緒にやろ♡	ヨハン　だから、NSR必ず来てね
マジカルドロップ3（ひたすらモード）	53,133,296	42連鎖全消しって ---AMN	LV97　冠まで あと一目盛り

TAITO INN　町田　東京
町田市原町田6-14-8　☎0427-28-8693

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターIII2ndインパクト（オロ）	4,794,600	CYR-KSL-WARRIOR	ALL(連)付
ストリートファイターIII2ndインパクト（ネクロ）	5,009,600	浅田仙人	ALL(連)付
ストリートファイターIII2ndインパクト（ユン）	5,885,800	2ゲーム目	ALL(連)付
★ストリートファイターIII2ndインパクト（豪鬼）	5,896,800	火星人刑事(巾)(着)	ALL(連)付 750万位いく
★Gダライアス（ξゾーン）	33,502,360	T3-ホモに喰われた男(で)	ALL(連)付
★Gダライアス（οゾーン）	52,940,110	T3-WIZ	ALL(連)付
鉄拳3	1′07″06	十三オトシゴ	ALL(必)付 平八
鉄拳3	1′40″18	中央振興オトシゴ	ALL(必)付 ブライアン

ゲームイン゛セブンアイランド　神奈川
横浜市西区南幸1-5-29　☎045-314-2205

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ウィンターヒート（スキージャンプ）	146.07m	Y.Y	（ドイツ）(連)なし
ウィンターヒート	10,546pts	GTRさんへKAT	ALL（イギリス）(連)なし
バーチャファイター3 tb	2′31″06	長谷　嘉祥	ALL（葵）
ストリートファイターIII 2nd　インパクト（ユン）	4,782,400	横浜在住　千葉大生	ALL 真豪鬼有
ストリートファイター ZERO2　アルファ	2,544,100	KST-れもんてぃー	ノーマル　P×10（サクラ）
ショックトルーパーズ	18,942,500	つるぺたねむ子	ALL　K流
マジカルドロップIII	61,067,394	パノッティーSAT	L88　MAX35 超人

ゲーム倶楽部　神奈川
鎌倉市大船1-23-28万屋ビル1F　☎0467-44-1963

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ストライカーズ1945II（Tal52フォッケウルフ）	2,687,000	VMT-DBT-ABU	ALL (連) 残2
★ストライカーズ1945II（J7W震電）	2,674,400	ECM-FISCHER	ALL (連) 残2
ストライカーズ1945II（DH98モスキート）	1,947,900	善之字元師	2-6 (連)
ストライカーズ1945II（P-38ライトニング）	1,518,900	山中氏新団体設立！その名も帝國火激団	2-2 (連)
ストリートファイターIII2ndインパクト（ダッドリー）	4,209,100	KAZ	ALL ダッドリー
ストリートファイターIII2ndインパクト（ユン）	4,015,400	AKD（歳三）	ALL ユン
G-ダライアス（μゾーン）	29,852,590	もっとTAKさん練習します	ALL
ウインターヒート（ボブスレー）	41″76	S.F	ボブスレー
ウインターヒート（ダウンヒル）	34″66	S.F	ダウンヒル
ビューポイント	4,140,900	アトム	ALL(連) ラスボス突入時299万

本台や『鉄拳3』の9本台を設置してあります。

●アミューズメントアスリート（三重）
★昨年11月27日で閉店しました。短い間でしたがみなさんありがとうございました。

●タウンスポットプレイランド茨城店（大阪）
★車で来店される方へお願い。タウンスポット横の「大同門」にも駐車場がありますのでこちらもご利用ください（ただし金，土の夜はいっぱいになるので早めに…）。

●サンゲーム岡山（岡山）
★今月から参加させていただくことになりました。ご希望があれば基板持ち込みもできます。御来店お待ちしております。担当　SAN

●ゲームプラザミッキー（広島）
★昨年12月14日をもって，閉店しました。今まで来店してくださった方々，ありがとうございました。　by　ねずくん

●神宮前キャロットハウス（宮崎）
★ハイスコアボードがなかなかうまらないので，みなさんスコアを出しにきてください。

○○○CHALLENGE! HIGH SCORE!○○○

セントラル日吉店　J&B日吉店　合同集計　神奈川
横浜市港北区日吉本町1-20-8　☎045-564-1034

タイトル	スコア	スコアラー	備考
Gダライアス (οゾーン)	49,438,130	5RI	ALL(連) G.T.
パズルボブル3 (ふつう)	318,954,460	北本	ALL ACFJPW
マーヴルスーパーヒーローズ VSストリートファイター	4,249,300	HIV(ひ)ALLさくら(乱) ウルヴァリン豪鬼	
怒首領蜂 (タイプC)	349,693,960	Z..	ショット2-7 M-694HIT
★ストライカーズ1945 (震電)	2,262,500	AKA	2周ALL(連)
ストライカーズ1945II (キ84疾風)	2,025,900	HIV島田	2-6(連)
ストライカーズ1945II (震電J7W)	1,830,600	Ⓜ	2-4(連)
★ストライカーズ1945II (DH98モスキート)	2,200,800	T.AⓇ(偽)	2-6(連)
バトルガレッガ	12,895,820	GSI横浜一の超A級シューターKAT	ALLボーンナム B・C(連)
出たなツインビー	4,452,050	GSI-MNO-BAKAT-Y.K	2周ALL(連) (2ミス)

タイトーイン戸塚西口　神奈川
横浜市戸塚区戸塚4023　☎045-881-6757

タイトル	スコア	スコアラー	備考
G-ダライアス (ξゾーン)	40,325,580	クリアしただけ	ALL (連)
ぷよぷよSUN (ふつう)	890,859	にくだんごと ゆかいななかまたち	4面　MAX18 2 面11
ときめきメモリアル 対戦ぱずるだま	1,744,990	ふぁっしょんへるす ミートボール	ALL　早乙女
ソルダム	80,517,250	ソープランド 肉だんご	LV 989 LINE3223
バトルガレッガ	13,179,000	肉の人	ALL (連) 1号機
サイドバイサイド2 (超弩級・86)	2′59″50		ALL
ザハウスオブザデッド	101,020	MAL	ALL

ゲームプラザニューヨーク大船店　神奈川
鎌倉市大船1-22-26大船会館2F　☎0467-44-0027

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストライカーズ1945II (キ84疾風)	2,288,300	鈴木金融常連	2-7
ストライカーズ1945II (P-38ライトニング)	1,642,100	鈴木金融準社員	2-2
ストライカーズ1945II (DH98モスキート)	1,215,000	鈴木金融平社員	2-1
ショックトルーパーズ	14,577,500	刑王☆ザ☆ポケモンマニア	ジャッカルミルキーマル　7面ボス
怒首領蜂 (タイプA)	153,022,740	1周ノーミス2-1 中ボスで死	ショット強化 2-6
ストリートファイターIII2ndインパクト (アレックス)	2,355,300	SEI☆ザ☆ロムハウス店員	ALL
ティンクルスタースプライツ	3,361,831	蜂マニア	レベル8　残0 ALLメヴィウス
電車でGO！ (京浜東北線)	198.9km	長谷嘉祥	EXバージョン ALL

ゲームセンターコパIII　神奈川
秦野市南矢名2-19-5　☎0463-78-0610

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ストリートファイターIII2ndインパクト (ネクロ)	6,968,600	KMC-IZA	ALL
★ストリートファイターIII2ndインパクト (イブキ)	5,940,000	KMC-IZA	ALL
★ストライカーズ1945II (F-5Uフライングパンケーキ)	2,809,300	KMC-T.K	ALL
バトルガレッガ	13,537,830	シンナー氏	ALL スネイル

プレイシイシー鶴巻店　神奈川
秦野市鶴巻北2-15-13　☎0463-77-1972

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アルペンレーサー2 (テクニカルレース)	1′59″236	マスタ吉君	完走
アルペンレーサー2 (ハイスピードタイム)	1′47″159	マスタ吉君	完走
バンパイアハンター2	487,600	DEK	ALL デミトリ
ストライカーズ1945II (F-5Uフライングパンケーキ)	703,500	Dt.中村	1-6 (フライングパンケーキ)
ストリートファイターIIジャイアントアタック (リュウ)	3,706,700	FEL	ALL
上海・万里の長城	687,670ALX	ALL	

ゲームインパートナー　千葉
松戸市上本郷908-3　☎047-366-0801

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストライカーズ1945II (P-38ライトニング)	1,674,500	MOL-S.A	ST2-3
ストライカーズ1945II (DH98モスキート)	1,404,800	MOL-S.A	ST2-1
ストライカーズ1945II (J7W震電)	1,341,700	MOL-S.A	ST2-1
ストライカーズ1945II (F-5Uフライングパンケーキ)	1,446,600	上り龍	ST2-1
ザ・キングオブファイターズ '97	708,500	SHU	ALL 庵, 社, アテナ

ギャレッソ津田沼＆新宿店　千葉
船橋市前原西2-15-16酒井ビル　☎0474-74-4761

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★G-ダライアス (νゾーン)	37,669,240	平和島OS (バイト中)	ALL
ストライカーズ1945II (F-5Uフライングパンケーキ)	2,309,900	死んだ方がマシⒻ	
★きらめきスターロード	51,000	G.M.C. MARⓌ	ALL
ウインターヒート (トータル)	11,679	LAC-HERO	1cALL ドイツ人
★ウインターヒート (ショートトラック)	43″40	LAC-HERO	ドイツ人
ウインターヒート (クロスカントリー)	4′43″76	LAC-HERO	ドイツ人
ウインターヒート (ダウンヒル)	31″75	LAC-HERO	ドイツ人
ウインターヒート (スラローム)	24″82	LAC-HERO	
★ウインターヒート (ジャンプ)	156.06m	LAC-HERO	ドイツ人
G-ダライアス (λゾーン)	30,087,450	やっとわかって来た	ALL

八千代プレイランドカーニバル　千葉
八千代市八千代台東1-6-17八千代コパボウル1F　☎0474-85-2235

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ラウンドトリップRV (トライアル・初級)	3′43″45	D.HILL	ALL
ラウンドトリップRV (トライアル・中級)	3′53″19	D.HILL	ALL
ラウンドトリップRV (トライアル・上級)	3′22″84	D.HILL	ALL
ラウンドトリップRV チャンピオンシップ	4′24″34	D.HILL	ALL
ストライカーズ1945II (キ84疾風)	1,439,300	ボンバーティーチャー	2-2　(連)付
ストライカーズ1945II (F-5Uフライングパンケーキ)	668,500	H.I	1-6　(連)付

NEWパンアップ　千葉
柏市旭町1-3-14　☎0471-43-9829

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★レゾン	636,300	パチンコ出来ないパチプロ	ALL(連)
★蒼穹紅蓮隊 (八指多　薫)	36,004,233	ESK	ALL Ⓑ×13
★キューブリック	7,183,520	ZAC-Ristar 超超感謝！	ステージEND　バグあり
バトルサーキット (グリーン)	28,050,700	SNAKER-IKA	ALL
鉄拳3	1′09″31	SPD-水無月愛理 とぅうてぇスコア	ALL(連)(同) シャオユウ
鉄拳3	1′45″81	あの素晴しい弁当を2度3度　SIG	ALL(連)%同 木人
バトルガレッガ	15,989,200	クリアしただけ 略して末末クリア♥	ALL(連)ガイン 鳥279万
バトルガレッガ	13,152,120	T3-吉村氏来店希望 HDK	ALL(連)シルバーソード 鳥162万
★ぷよぷよ通	1,049,359	SPD-水無月愛理 とぅうてぇスコア	ALL(連) Ⓑ929
ファンタジーゾーンII	8,111,200	ZAC-Ristar こえーことに	ノーミスALL

ゲームコーナーヤングパレス　千葉
鴨川市横渚884-6　☎0470-93-6431

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストライカーズ1945II (キ84疾風)	2,003,400	HARD-ENZO	2-5連付
ストライカーズ1945II (DH98モスキート)	1,823,700	FERC-AB平	2-6連付
ストライカーズ1945II (震電J7W)	1,708,500	HARD-ENZO	2-4連付
ストライカーズ1945II (P-38ライトニング)	1,613,800	HARD-ENZO	2-3連付
ストライカーズ1945II (F-5Uフライングパンケーキ)	1,620,200	HARD-TORA	2-3連付
ストライカーズ1945II (フォッケウルフTal52)	1,508,200	HARD-TORA	2-3連付
マーヴルスーパーヒーローズ VSストリートファイター	2,809,600	FERC-KEDS	ALL リュウ、ウルヴィ
レイストーム (R-GRAY2)	11,483,250	ASS-ニッシー西	ALL連 残×1
ウインターヒート (スピードスキー)	11″384	C.A.T 2人でやった人は	ショットボタン X2　1PLAY
ウインターヒート (ショートトラック)	43″80	C.A.T ズルイ！	

遊'S　西川口店　埼玉
川口市並木3-7-1　☎048-252-7015

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターIII2ndインパクト (リュウ)	4,226,000	ISO	
コットン2	11,413,000	AKI	6面
ショックトルーパーズ	18,259,900	Y.F	
怒首領蜂 (タイプC)	403,778,460	To-kick-マシーン	2-6 ショット強化
Gダライアス (λゾーン)	39,558,420	ユング	ALL
Gダライアス (μゾーン)	41,241,350	K.I	ALL
Gダライアス (νゾーン)	41,298,770	ISO	ALL
Gダライアス (οゾーン)	50,946,630	NHY	ALL
ストライカーズ1945II (キ84疾風)	1,929,110	HSB-闇蛍	2-4(連)
ストライカーズ1945II (F-5Uフライングパンケーキ)	1,722,100	ISO	2-3(連)

GAME INN SAM蕨店　埼玉
蕨市塚越1-2-5　2F　☎048-444-9025

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストライカーズ1945II (P-38ライトニング)	1,746,900	KTN㊙-SOS	(連) 1周141万
ストライカーズ1945II (F-5Uフライングパンケーキ)	2,536,200	KTN㊙-SOS	208 (連)
ストライカーズ1945II (フォッケウルフTal52)	1,636,100	KTN㊙-SOS	(連) 1周138万
★ストライカーズ1945II (キ84疾風)	3,060,600	DAB.S	2周ALL(連) 1周154万
ストライカーズ1945II (震電J7W)	1,785,300	REF	2-4 (連)
怒首領蜂 (タイプC)	601,246,870	ZBL-NAI 6000万落ち	2周ALL
GダライアスVerII (νゾーン)	43,832,730	M.O	ALL
★GダライアスVerII (οゾーン)	55,476,690	SAKI (ABC)	ALL
★ソルディバイド (カシュオン)	5,407,500	REF	2周ALL

ゲームプラザコトブキ　埼玉
浦和市白幡5-1-28　☎048-838-6631

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターIII2ndインパクト (豪鬼)	2,694,500	ふがく	ゴウキ①　ALL
ストリートファイターIII2ndインパクト (ユン)	3,260,600		ユン①　ALL
ストリートファイターIII2ndインパクト (いぶき)	2,867,800	AGF	イブキⅢ　ALL
ストリートファイターIII2ndインパクト (ショーン)	3,087,800	KRD	ショーン①　ALL
G-ダライアス (μゾーン)	36,309,3600	T.Y	ALL　残×3 (連)
鉄拳3	2′20″68	KAO	ALL レイ
上海・万里の長城	443,400		R25でミス
ぷよぷよSUN (やさしい)	912,328	獨協埼玉高校2年ぷよマスター石井雄太	ALL 17,16,16

熊谷ガリバー　埼玉
熊谷市筑波2-49-9　☎0485-21-7821

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストライカーズ1945II (F-5Uフライングパンケーキ)	1,735,700	面数進んだだけ 上里人あげたん	2-3 1周目147万
G-ダライアス (λゾーン)	28,161,780	もうこのへんで… ダブリル	ALL(連) 40万落とし
G-ダライアス (μゾーン)	30,944,880	カメ轟沈×8回　I RD3-ONKEL	ALL(連) あと150万
G-ダライアス (νゾーン)	36,781,690	ν・ZONE-JK	ALL(連) 512×1
G-ダライアス (οゾーン)	48,856,760	ZKR	ALL(連)
サイドバイサイド2 (上級)	3′10″80	JKR (ダミー工業)	GT-R　MT
テトリスプラス2 (パズルモード)	1,408,300	柿	ALL 助手子
ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド	101,060	IQ？	ALL 4面バグで1500点落ち
怒首領蜂 (Cタイプ)	266,176,840	SNT(新)	2-6 SHOT強化
D&D タワーオブドゥーム	1,140,628	トリヲ・ザ・パンチョ	ALL ファイター

プレイシティキャロット筑波学園店　茨城
つくば市天久保1-5-3　☎0298-51-7581

タイトル	スコア	スコアラー	備考
鉄拳3	1′35″40	穴ウメに	シャオユウ
鉄拳3	1′43″50	使わせて	ジュリア
鉄拳3	1′46″28	いただきました吉光	
鉄拳3	1′57″81	CF-SSSさん。	ポール
サムライスピリッツ天草降臨 (破沙羅)	5′28″08	MDR	

モンテカルロ　群馬
高崎市中紺屋町11　☎0273-23-2361

タイトル	スコア	スコアラー	備考
G-ダライアスver2 (λゾーン)	34,479,510	へっぽこV13th	ALL　残×1
G-ダライアスver2 (μゾーン)	35,995,520	FAG	1coinALL ノーミス　残×3
G-ダライアスver2 (νゾーン)	43,048,060	FAG	1coinALL ノーミス　残×3
G-ダライアスver2 (ξゾーン)	41,499,060	HRC-SOL	1coinALL 残×3
G-ダライアスver2 (οゾーン)	48,239,140	HRC-SOL	1coinALL残×1 ラストシングル
ストライカーズ1945II (F-5Uフライングパンケーキ)	1,779,400	全然一般レベル 玉村人あげたん	2-3 1周目146万
ストリートファイターIII2ndインパクト (ヤン)	4,862,200	クリアしただけ	ALL ヤン使用
ザ・キングオブファイターズ '97	687,800	DDT　茂木・柳沢君ありがとう	1cALL (アテナ・テリー・庵)

トミームナコ　群馬
高崎市本町3-69　☎0273-25-2906

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストライカーズ1945II (F-5Uフライングパンケーキ)	1,724,200	魔B党一おしょう	2-4　(連)
ストライカーズ1945II (P-38ライトニング)	1,406,300	魔B党一おしょう	2-1　(連)
ストライカーズ1945II (DH98モスキート)	1,547,200	魔B党一おしょう	2-2　(連)
ストライカーズ1945II (キ84疾風)	1,511,600	魔B党一おしょう	2-2　(連)
ストライカーズ1945II (J7W震電)	1,460,500	魔B党一おしょう	2-2　(連)
ストリートファイターIII2ndインパクト	4,211,700	とのまくん	ALL
ストリートファイターIII2ndインパクト	4,687,900	魔B党一おしょう	ALL
ヴァンパイアセイヴァー2 (ジェダ)	946,300	J.P	ALL
ヴァンパイアセイヴァー2 (フォボス)	1,314,400	TAM	ALL

プレイシティキャロットパークレーン　群馬
高崎市歌川町8　☎0273-28-0499

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターIII2ndインパクト (ショーン)	3,793,700	とのまくん	ALLショーン CPU乱入有
ストリートファイターIII2ndインパクト (リュウ)	2,554,500	J9	ALLリュウ CPU乱入有
ストリートファイターIII2ndインパクト (豪鬼)	3,055,400	IGU	ALL豪鬼 CPU乱入有
ザ・キングオブファイターズ '97	467,700	魔B党 MIE	ALL(同) 京・紅丸・大門
マーヴル・スーパーヒーローズ vsストリートファイター	1,908,100	とのまくん	ALL ウルヴァリン春麗
ヴァンパイアセイヴァー2	888,600	MEE君	ALLジェダ EX真ビ無
ヴァンパイアセイヴァー2	841,200	TAKUMI	ALLバレッタ EX真ビ無
ヴァンパイアセイヴァー2	811,400	IGU	ALLガロン EX真ビ無
ウインターヒート	135,94m	とのまくん	アメリカ スキージャンプ
アクアジェット	1′43″81	MAR	ALL スタンダード

電脳空間　遊ing　山梨

甲府市中央1-4-10　☎0552-32-5656

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ポケットファイター（レイレイ）	9,999,999＋α	NGP-認識甘甘君Ⓐ	ALL
ポケットファイター（リュウ）	3,251,100	ANP（未定）	ALL
G-ダライアス（γゾーン）	27,979,580	車買うならKMG	ALL
対戦とっかえだま（カップル）	4,465,200	YSK	ALL 19連鎖　73コ
対戦とっかえだま（シン）	4,434,900	KOT龍馬ことか	ALL 26連鎖　70コ
ぷよぷよSUN（ふつう）	761,017	OYJ	ALL MAX16連鎖

アミーズメント　ピア☆フェスタ　山梨

甲府市小河原町571-1　☎0552-43-7967

タイトル	スコア	スコアラー	備考
テトリス	999,999＋α	SNK大好物(馬)(鹿) AMI←究極変人	Lv99＋α LINE999＋α
テトリス	999,999＋α	(改)おちる	レベル99＋α ライン999＋α
テトリス	999,999＋α	HLK	レベル99＋α ライン999＋α
テトリス	999,999＋α	M.M	レベル99＋α ライン999＋α
テトリス	999,999＋α	TAB	レベル99＋α ライン999＋α
テトリス	999,999＋α	打倒ANP	レベル99＋α ライン999＋α
テトリス	999,999＋α	エロゲリラ	レベル99＋α ライン999＋α
テトリス	999,999＋α	赤ハチマキの理由	レベル99＋α ライン999＋α
テトリス	999,999＋α	対戦大好物	レベル99＋α ライン999＋α
テトリス	999,999＋α	マッドダンサー ビデオ求ム	レベル99＋α ライン999＋α

ゲームコンドルパートII　静岡

静岡市鷹匠3-1-13スカイコーポ1F　☎054-255-4363

タイトル	スコア	スコアラー	備考
Gダライアス（λゾーン）	21,991,250	NODA製作所 Z・A・K	1cALL
Gダライアス（μゾーン）	28,801,380	（有）NODA製作所 Z・A・K	1cALL1ミス これで許して！
Gダライアス（νゾーン）	24,379,680	NODA製作所 Z・A・K	1cALL 1ミス
Gダライアス（ξゾーン）	21,324,510	NODA製作所 Z・A・K	1cALL1ミス 取敢えず。
Gダライアス（οゾーン）	30,837,770	NODA製作所 Z・A・K	ALL 取敢えず。
ストリートファイターIII2ndインパクト（豪鬼）	4,138,300	RED	ゴウキ負け RYU
ウインターヒート	＝10.200	のびる改造人間 ゴム男KP	ALL ノルウェーの人
怒首領蜂（タイプC）	249,120,280	ASD-XPD APEX	2周ALLS強化 残0　630H
怒首領蜂（タイプC）	318,504,990	ASD-SDD ZABADAK	2周ALLS強化 残0　792H
月華の剣士	1,501,100	NODA製作所 Z・A・K	ALL雪 技

プレイシティキャロット　アピア店　静岡

静岡市中吉田15-8プラザアピア1F　☎054-263-8604

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストライカーズ1945II（キ84疾風）	2,102,900	ASD-TMY	2-6 連付
ストライカーズ1945II（F-5Uフライングパンケーキ）	1,959,200	SPREAM-FKS	2-6 連付
ストライカーズ1945II（DH98モスキート）	1,934,600	大船小次郎	2-6 連付
ストライカーズ1945II（P-38ライトニング）	1,371,300	AUK-F	2-1 連付
ストライカーズ1945II（震電J7W）	1,367,100	大船小次郎	2-2 連付
怒首領蜂（タイプC）	367,816,480	ASD-XPD-APEX	2-7 連付

アイリン夢空間　岐阜

本巣郡穂積町稲里大西635　☎058-327-0218

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターIII2ndインパクト（ユン）	8,465,300	G.CRUSH-CYA	ALL　(連)(必) ユン使用
ストリートファイターIII2ndインパクト（いぶき）	4,652,700	☆CAT'S-きみちゃん	ALL　(連)(必) イブキ使用
ストライカーズ1945II（F-5Uフライングパンケーキ）	2,610,200	IML-UUU	ALL　(連)
G-ダライアス（ξゾーン）	33,120,390	火豚	ALL　(連) ノーミス
ヴァンパイアセイヴァー2（バレッタ）	1,762,400	☆CAT'S-㊨	ALL　(連)(必)
ヴァンパイアセイヴァー2（サスカッチ）	1,391,500	G.CRUSH-ROK	ALL　(連)(必)
ウインターヒート（スピードスキー）	11″163	☆CAT'S-とき坊	
ウインターヒート（スキージャンプ）	154.88m	☆CAT'S-タージン	
ウインターヒート（ダウンヒル）	33″52	☆CAT'S-タージン	
ウインターヒート（ショートトラック）	43″70	☆CAT'S-きみちゃん	

ゲームブルース　岐阜

大垣市高屋町1丁目43番地　第1ビル1階　☎0584-82-6196

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターIII2ndインパクト（豪鬼）	3,201,500	KAZ	ゴウキ・ギルまで
ストリートファイターIII2ndインパクト（オロ）	2,636,500	KAZ	オロ・ゴウキまで
ストリートファイターIII2ndインパクト（ヒューゴ）	2,409,700	KAZ	ヒューゴ・ゴウキまで
ストリートファイターIII2ndインパクト（ユン）	2,066,000	影丸	ユン
ヴァンパイアセイヴァー2	1,182,800	MOI	バレッタ・ALL
ポケットファイター	2,117,000	J.M	モリガン・ALL
ウインターヒート（スキージャンプ）	138.68m	(よ)	スキージャンプ
ウインターヒート（ダウンヒル）	34″46	(森)	ダウンヒル
ウインターヒート（スピードスケート）	34″78	AMQ	スピードスケート
ウインターヒート（スピードスキー）	11″688A	あさ(よ)	スピードスキー

Y.P.エンゼル　岐阜

多治見市本町2-18-10　☎0572-22-1493

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターIII2ndインパクト（豪鬼）	4,072,800	TAK	
ザ・キングオブファイターズ'97	498,000	AAA	庵・山崎・紅丸

ゲームプラザ　イエローハット　愛知

名古屋市中村区則武1-11-9　☎052-453-5857

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターIII2ndインパクト（豪鬼）	4,374,500	SDR-えくすたあ	豪鬼使用ノーミスショーン真豪鬼有
ストリートファイターIII2ndインパクト（ショーン）	3,926,600	K.M㊙	隆使用 ショーン有
テトリスプラス2（パズルモード）	1,858,700	ASG-如月浪人-RIN	助手子
ル・マン24（スプリントレース）	3′29″98	永の㊓だれかやってね。	917K　MT サルテサーキット
アルペンレーサー2（T.T.テクニカル）	2′06″402	ASG-如月浪人-RIN	ダウンヒル
ウインターヒート（レータルポイント）	11,150	変な奴教2代目教祖 "TMR" たこまる	ドイツ人
ウインターヒート（ショートトラック）	43″63	変な奴教2代目教祖 "TMR" たこまる	ドイツ人
ウインターヒート（ダウンヒル）	32″55	変な奴教2代目教祖 "TMR" たこまる	ドイツ人
ウインターヒート（クロスカントリー）	4′50″99	変な奴教2代目教祖 "TMR" たこまる	ドイツ人
ウインターヒート（スラローム）	24″67	変な奴教2代目教祖 "TMR" たこまる	ドイツ人

プレイシティキャロット納屋橋店　愛知

名古屋市中区栄1-2-6名宝会館B1F　☎052-204-0237

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バトルガレッガ	10,592,900	KEN（南風小僧）	ST7　ノーマル ワイルドスネイル
バトルガレッガ	9,946,710	ボーンナム先生	ST7　ノーマル ガイン
ダライアス外伝（νゾーン）	5,900,180	懐しい ナイスブラザー	ALL(連)付
ダライアス外伝（νゾーン）	8,112,030	パターン完全忘れ超落ちスコア　NEU	ALL(連)付　残2 B×3　C×5
アルペンレーサー2（ハイスピード）	1′37″954	ASG-如月浪人-RIN	レース ダウンヒル
アルペンレーサー2（テクニカル）	2′07″450	ASG-如月浪人-RIN	T.T ダウンヒル
ストリートファイターIII2ndインパクト（ダッドリー）	3,095,100	やるものがないのでそらみみ☆ふえすた	ALLⓅ×5ケン
バトルサーキット（エイリアングリーン）	2,203,100	ナイスブラザー	ST6

オレンジペコ　愛知

名古屋市昭和区隼人町8-14　☎052-836-3072

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ウィンターヒート（総合得点）	11,467	スラローム25秒台（泣）たこまる	1cALL
ウィンターヒート（スピードスキー）	11秒098	SKM	JPN使用
ウィンターヒート（スキージャンプ）	152m85	BTO	ドイツ人
ウィンターヒート（ダウンヒル）	32秒16	たこまる	ドイツ人
ウィンターヒート（スラローム）	23秒07	たこまる	ドイツ人
ウィンターヒート（ボブスレー）	43秒76	JJY	ロシア人
ウィンターヒート（スピードスケート）	33秒68	たこまる	ドイツ人
ウィンターヒート（クロスカントリー）	4分44秒13	SKM	JPN
★対戦とっかえだま	5,185,100	まだキャラ変えなくても伸びる店員倍損	ALL(連)　同時消 76個21連鎖
★ギャロップレーサー2（フラワーパーク）	6分39秒5	(地)アンクロマボーロ	1cALL

アミューズメント・アスリート　三重

津市上浜町一丁目254

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マーブルスーパーヒーローズvsストリートファイター	1,190,000	D.S	ALL
ウインターヒート（スピードスキー）	10″944	SKM-地上絵(委)	日本使用
ウインターヒート（スキージャンプ）	151.94m	SKM-地上絵(委)	日本使用
ウインターヒート（ダウンヒル）	35″04	SKM-地上絵(委)	イギリス使用
ウインターヒート（ショートトラック）	43″60	SKM-地上絵(委)	ドイツ使用 1P側
ウインターヒート（スラローム）	23″96	SKM-地上絵(委)	日本使用 1P側
ウインターヒート（ボブスレー）	41″81	SKM-地上絵(委)	ロシア使用
ウインターヒート（スピードスケート）	33″35	SKM-地上絵(委)	日本使用 1P側
★ウインターヒート（クロスカントリー）	4′41″99	SKM-地上絵(委)	日本使用 1P側
ウインターヒート（総合記録）	11,574	SKM-地上絵(委)	ALL　日本使用 1P側

GAME'S DRAGON　京都

京都市上京区千本通下立売下る小山町888ドルスII1F　☎075-822-3017

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターIII2ndインパクト（豪鬼）	5,308,200	GAY-Xu-DIL(徐)	ALL
ストリートファイターIII2ndインパクト（リュウ）	3,868,600	滋賀のTAKちゃん	ALL
ストリートファイターIII2ndインパクト（ユン）	3,941,200	滋賀のTAK	ALL
ストリートファイターIII2ndインパクト（ケン）	4,223,600	やったね滋賀のTAKちゃん	ALL
ストライカーズ1945II（F-5Uフライングパンケーキ）	2,151,400	フジの店員さん	2-6(連)
ストライカーズ1945II（J7W震電）	1,946,200	同じく常連さん	2-6(連)
G-ダライアス（νゾーン）	36,093,600	残機潰しって何だ？	ALL　(連) 3700は出ます
G-ダライアス（λゾーン）	24,792,230	ヤズカって何だ？	ALL　(連) たぶん……

GAME'S WILL　京都

京都市左京区一乗寺高槻町20-1　☎075-711-1435

タイトル	スコア	スコアラー	備考
コットン2	17,379,900	AFO(ひ)	ALL　(連) 2P側
ストリートファイターIII2ndインパクト（ユリアン）	5,719,100	ちまき男	ALL　(連)
ストリートファイターIII2ndインパクト（豪鬼）	5,640,900	とりあえず2	ALL　(連)
★カプコンスポーツクラブ（総合）	1,940,900	ヅガ夫	ALL
G-ダライアス（ξゾーン）	33,401,940	L2A-大明神	ALL　(連) 512×3
★ヴァンパイアセイヴァー（フェリシア）	2,858,600	L2A-GYO	ALL　(連)
★ネオ・ボンバーマン（ノーマル）	672,000	WZH	ALL　(連)(同) 残0
怒首領蜂（Cタイプ）	420,198,290	☆PIG'S-けんイチ	ALL　レーガー 残0

GAVE'S MILK　京都

宇治市大久保町北ノ山101-5　☎0774-44-5770

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストライカーズ1945II（キ84疾風）	2,053,800	R	2-6(連) 疾風
★ショックトゥルーパーズ	24,349,100	との仕様-① 運ゲー爆裂！	ALL チームバトル
ウインターヒート（ダウンヒル）	31″91	BUZ	ドイツ
ウインターヒート（スラローム）	24″81	BUZ	ドイツ
ウインターヒート（ボブスレー）	41″70	BUZ	ロシア
ウインターヒート（クロスカントリー）	4′45″06	UAG	アメリカ
★ファリオス（イージー）	854,780	天理剣聖 TEN	ALL　(連) イージー完璧
★ファリオス（ハード）	1,229,830	天理剣聖 TEN	ALL　(連) ハード

タイトーイン002スタジアム　大阪

豊中市玉井町1-1-36ライオンズマンション102号　☎06-844-0586

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★スーパーストII（サガット）	2,305,100	CST(ゆ)	ALL　39R(連) P×21つめ×3
Gダライアス（λゾーン）	30,564,180	Uゾーンといえば HYAKU-UGF	ALL(連) 51200×0
Gダライアス（εゾーン）	33,407,440	ラスボス0点 K・N(ど)	ALL(連) 51200×0
★ファイティング武術	2′04″00	WILLARD	ALL 黒虎使用
★19XX（モスキート）	19,318,300	CYCLONE-KIW	ALL(連)
コズモギャングザ・ビデオ	25,359,580	ベジータ王(ま)(ど)	ALLさん(連)
鉄拳3	58″78	平八といえば HYAKU-UGF	ALL　平八 (同)
鉄拳3	2′17″88	クマといえば GM-SKI坂田	ALL　エディ (同)
天地を喰らうII（2P同時）	4,635,200	KIWXI	ALL

チャレンジャー関大前店　大阪

吹田市千里山東1-14-2　☎06-389-8072

タイトル	スコア	スコアラー	備考
モトクロスGO！（上級T.T）	3′27″90	タージン	X-DAY使用
モトクロスGO！（初級T.T）	1′38″98	怒るで　しかし！by　のぶ	YZ400T使用
ストリートファイターIII2ndインパクト（豪鬼）	4,607,800	けっこうミスった JK.	滅　ALL
ストリートファイターIII2ndインパクト（ヒューゴ）	2,880,700	日本たばこ協会 会員No.1	2回転 ALL
ウインターヒート（スキージャンピング）	138.97m	僕はこの日、鳥になった。NOB	日本
ウインターヒート（スピードスケート）	34″58	タージン	
ウインターヒート（ショートトラック）	43″96	タージン	
★ロストワールド	1,213,500	咆哮野郎一鬼愛一まJU	ALL　101H IT
GダライアスVerII（νゾーン）	42,394,160	FEV-EX.(た)	ALL

タウンスポットプレイランド茨木店　大阪

茨木市中津町4-3　☎0726-36-5311

タイトル	スコア	スコアラー	備考
月華の剣士（御名方　守矢）	1,094,300	YOU	ALL
ストリートファイターIII2ndインパクト（リュウ）	4,573,200	SIN	ALL P×7
ストリートファイターIII2ndインパクト（豪鬼）	4,815,400	JK.	ALL
ヴァンパイアセイヴァー2（モリガン）	1,795,800	ABE-ONI	ALL
鉄拳3	1′27″70	森下純菜♡-MSV	ALL ファラン
鉄拳3	1′28″71	MSJ-T.M(欠)	ALL 仁
メタルスラッグ	2,562,050	TKE	ALL

マンモス城インベーダーハウス　大阪

高槻市北園町18-14　☎0726-82-4323

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マジカルドロップ2（ひらめき）	79,000	MIND-ばあにん☆らばあ(よ)	ALL 2秒落ち
ウインターヒート（スピードスキー）	10″988	ウインターは NJRでイキます？	ロシア
ウインターヒート（ジャンプ）	154.48m	IGU	ロシア
ウインターヒート（ショートトラック）	43″53	TST(偽)(よ)（ぽや）	ロシア
ウインターヒート（スラローム）	23″84	TST(偽)(よ)（ぽや）	ロシア
ウインターヒート（クロスカントリー）	4′43″99	IGU	ノルウェー
ウインターヒート（トータル）	11,392	IGU	ロシア
怒首領蜂（Aタイプ）	256,042,430	TST(偽)(よ)（ぽや）	2-7 ショット
ストリートファイターIII2ndインパクト（ネクロ）	4,886,400	ARI(よ)	ALL　ネクロ ノーミス　P×6

プレイシティチャレンジャー　大阪
守口市土居町8-11　☎06-994-7476

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ショックトルーパーズ (ビッグママ)	22,802,800	A.K	ロンリーウルフ ALLクリア残0
ショックトルーパーズ (マル)	9,545,500	S.W	ロンリーウルフ 6面まで
ストライカーズ1945II (キ84疾風)	2,622,000	HYAKU-TTJ 会長	2-8面まで
ストライカーズ1945II (DH98モスキート)	1,851,700	NAC-FA-φφ 7GIII	2-5面まで
ポケットファイター (モリガン)	2,790,300	スパII MRP-S.T	ALLクリア
ウインターヒート (スピードスキー)	11″350	URD	
ウインターヒート (スキージャンプ)	137.78m	A.K	
ウインターヒート (スラローム)	26″12	QQQ	
ウインターヒート (スピードスケート)	34″72	QQQ	
ウインターヒート (ダウンヒル)	36″10	V.S	

アミューズメントスクエア　WING　和歌山
和歌山市島崎町3-1ローソン島崎町店2F　☎0734-32-2566

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターIII2ndインパクト (ユン)	6,022,200	ACE	ALL 真ゴウキ有り
Gダライアス (oゾーン)	44,131,300	おぐやん！	ALL残機1
怒首領蜂 (タイプC　S強化)	146,263,650	T.T	2周目5面
★ウインターヒート (スピードスキー)	10″806	Y.Y	ALL
ストライカーズ1945II (フォッケウルフTal52)	1,462,600	R.S	2-2
ストライカーズ1945II (P-38ライトニング)	1,374,300	コラムス免許皆伝記念R.S	2-1
コラムス'97	5,884	R.S	LV.206
スプラッターハウス	735,700	MAX	ALL
ブロップサイクル	15,265	NASII	ストーリーモード ALL

ゲームハウスJOY＆ゲームスペース姫路店　兵庫
神戸市東灘区岡本2-11-21　☎078-871-4985

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターIII2ndインパクト (ユン)	3,873,200	999	ALL ユン　豪鬼あり
ストリートファイターIII2ndG アタック	4,003,500	SUR-MAGICIAN(犯)	ALL RYU
ウインターヒート (総合得点)	10,944	UED	ALL ロシア
ウインターヒート (スキージャンプ)	152.67m	UED	ロシア
ウインターヒート (スピードスケート)	34″08	UED	ロシア
ウインターヒート (スラローム)	25″78	JOY	ノルウェー
★ハイパーアスリート (100m自由型)	36″27	人斬りには要注意！ SUR-DKO(犯)	どこで日本刀を 手に入れた？
★ハイパーアスリート (やり投げ)	120.04m	日本刀持ち歩くな！ SUR-DKO(犯)	刀を持ってゲーセン来るな！！
ハイパーアスリート (総合得点)	21,242	セクバロ見たら斬られるぞ！！DKO(犯)	よるな　さわるな 人斬るな！！
達人王	1,502,450	ゴスリはまかせろ！ SUR-天神(犯)	2周目2面 天罰かかって来い

ゲームセンターピノキオ　兵庫
明石市本町1-1-26　☎078-917-5685

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ウインターヒート (スピードスキー)	11″515	ACD	全て手連射
ウインターヒート (スキージャンプ)	152.42m	DIO	
ウインターヒート (ダウンヒル)	37″13	TMN	
ウインターヒート (ショートトラック)	44″40	CAT	
ウインターヒート (スラローム)	27″85	APO	
ウインターヒート (ボブスレー)	42″16	S.H	
ウインターヒート (スピードスケート)	34″82	APO	
ウインターヒート (クロスカントリー)	5′02″85	RSR	
ストリートファイターIII2ndインパクト (ユン)	5,592,600	対戦君	ALL
カプコンスポーツクラブ	1,497,500	OPM-T.S	ALL

扇ケ丘レジャーセンター　石川
石川郡野口市町高橋町86-2　☎076-246-6406

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストライカーズ1945II (震電J7W)	1,914,400	TEAM nWo まなべっ子	2-6 (連)
ストライカーズ1945II (DH98モスキート)	1,910,900	TEAM nWo はち	2-6 (連)
バトルガレッガ	11,419,650	SR平-YAM＝	ALL ボーンナム
テトリスプラス2 (パズルモード)	1,553,150	GOR-TRN	ALL 助手子
スタースイープ (ストーリー)	2′32″7	SIN	ALL
モーターレイド (チャンピオンシップ)	18,484	OGR	ALL GUNZ
モーターレイド (チャンピオンシップ)	18,390	うすしお代表	ALL I.O

サンゲーム岡山　岡山
岡山市中央町3-8　☎086-231-4051

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストライカーズ1945II (F-5Uフライングパンケーキ)	1,849,500	ぴかちゅう	2周目5面
ストライカーズ1945II (震電J7W)	1,763,300	ZZZ	2周目5面
★ロストワールド (NEWバージョン)	8,423,900	KOH	ALL(必)付 残ZENNY52万
バトルガレッガ	13,956,000	ニャース♡	ALL ワイルドスネイル
バトルガレッガ	15,064,300	パトラッ子	ALL ガイン
ストリートファイターIII2ndインパクト (エレナ)	3,805,100	プチカラッ子	ALL
ウインターヒート (スラローム)	25″87	ZZZ	(連)なし改造なし
ウインターヒート (ボブスレー)	42″01	ZZZ	(連)なし改造なし
ウインターヒート (スピードスキー)	11″539	ZZZ	(連)なし改造なし

ゲームセンターパスカル大福店　岡山
岡山市大福134-4　☎086-282-6667

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ザ・キングオブファイターズ '97	612,900	ピカチョー	チョイ、シンゴ、キム
対戦とっかえだま	3,246,400	ダーツ	ALL柳名取 17-55
ザ・キングオブファイターズ '97	676,500	ピカチョー	やしろ、クリス、シェルミー
ストライカーズ1945II (DH98モスキート)	3,426,800	NHK	2周ALL

イーストランドファミリーガーデン　岡山
津山市川崎147　イーストランド別館　☎0868-26-2527

タイトル	スコア	スコアラー	備考
コットン2	11,570,700	KAG三厳	ALL (連)付コットン使用
GダライアスVerII (μゾーン)	37,657,240	SRX-TO	ALL
GダライアスVerII (νゾーン)	33,029,130	SRX-TO	ALL
GダライアスVerII (ξゾーン)	38,710,610	KAG三厳	ALL
GダライアスVerII (oゾーン)	42,030,210	KAG三厳	ALL
ストリートファイターIII2ndインパクト (ユン)	4,272,800	SRX-TO	ALL
ストリートファイターIII2ndインパクト (豪鬼)	3,442,400	SRX-TO	ALL
ストリートファイターIII2ndインパクト (リュウ)	3,432,100	SRX-TO	ALL
ストリートファイターIII2ndインパクト (ヤン)	3,289,900	SRX-TO	ALL
モンスターランド	7,237GOLD	吐血500mlモカのせい？　ひろぽん	1コインALL 89/102

ゲームプラザミッキー　広島
広島市南区的場1-7-2　☎082-262-5189

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターIII2ndインパクト (リュウ)	5,731,100	NEZ-GYO	ALL
ストリートファイターIII2ndインパクト (豪鬼)	5,157,600	NEZ-GYO	ALL
ストリートファイターIII2ndインパクト (ユン)	5,053,300	NEZ-GYO	ALL
ストリートファイターIII2ndインパクト (ケン)	4,565,100	NEZ-GYO	ALL
ストリートファイターIII2ndインパクト (エレナ)	4,497,200	NEZ-GYO	ALL
マッスルボマー		ねずくん	ALLザラゾフ コルト
マッスルボマー		常連みんな	ALLVSカウント99以上

オキモト　広島
広島市西区南観音3-15-3　☎082-292-1473

タイトル	スコア	スコアラー	備考
月華の剣士 (あかり)	853,700	DOI	ALLクリア ノーマルモード
ストリートファイターIII2ndインパクト (豪鬼)	4,652,200	AHO2	ALL　(滅)
ストリートファイターIII2ndインパクト (リュウ)	4,624,000	AHO2	ALL
ストリートファイターIII2ndインパクト (ユン)	4,401,500	MF	ALL　(滅)
ストリートファイターIII2ndインパクト (ショーン)	4,064,800	MF	ALL
ストリートファイターIII2ndインパクト (ヤン)	3,914,500	MF	ALL
ストリートファイターIII2ndインパクト (いぶき)	3,765,200	AHO2	ALL
ストリートファイターIII2ndインパクト (ユリアン)	3,692,800	AHO2	ALL
ストリートファイターIII2ndインパクト (エレナ)	3,673,000	HIRO	ALL
ストリートファイターIII2ndインパクト (ケン)	3,430,500	AHO2	ALL

アミューズメントzizz大竹駅前店　広島
大竹市新町1-2-3大竹ニチエービル1F　☎08275-3-5994

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ソルディバイド (ヴォーグ)	764,500	TBA	イフターまで
とべ！ポリスターズ	285,580	TAI	5面　連付
ティンクルスタースプライツ	2,160,250	ティンクルおやじ(爆)	45連　メビィウス　ALL
バトルガレッガ	7,097,810	KEI	7面中ボス フライングバロン
ストリートファイターIII 2ndインパクト		新作	
月華の剣士		新作	
ガンフロンティア		OLD	
D&Dタワーオブ		OLD	

チャレンジバンバン　愛媛
松山市道後樋又4-28　☎089-924-5583

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ショックトルーパーズ	22,206,800	FAD-JAN	
雷電ファイターズ　2 (HELL DIVER)	55,269,180	FAD-LXSVII	
雷電ファイターズ　2 (ジャッジスピア)	60,303,640	まーくん	
月華の剣士 (雪)	1,279,100	FAD-たけし君	
怒首領蜂 (タイプ-C)	165,636,180	よーすけ-DSG	2-6
★ストリートファイターIII 2ndインパクト（豪鬼）	6,361,500	★-暗黒龍	ALLコンプリート
ストリートファイターIII 2ndインパクト（リュウ）	5,941,200	★-暗黒龍	ALLコンプリート
ストリートファイターIII 2ndインパクト（オロ）	5,452,200	ABEGEN	ALLコンプリート
ザ・キングオブファイターズ '97	799,200	FAD-たけし君	P×20 (予)61万
ウィンターヒート (クロスカントリー)	4′44″53	FAD-まさき君	ロシア使用

ビッグウェーブ　高知
高知市曙町1-8-25寿ビル1F西　☎0888-43-3433

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ストリートファイターIII2ndインパクト (リュウ)	6,025,900	BBC	ALL以下連付
ストリートファイターIII2ndインパクト (ダッドリー)	5,461,600	ボ★おとこ汁★ンバー	ALL
ストリートファイターIII2ndインパクト (アレックス)	5,177,300	スト(研)GUY	ALL
ストリートファイターIII2ndインパクト (ケン)	5,151,400	BBC	ALL
ストリートファイターIII2ndインパクト (ネクロ)	4,733,600	こわい M-1号	ALL
ストリートファイターIII2ndインパクト (エレナ)	4,563,200	エレナんち西日で全焼したんだって？(汁)	ALL
ストリートファイターIII2ndインパクト (オロ)	4,541,000	ホーリー	ALL
ストリートファイターIII2ndインパクト (ショーン)	4,421,000	BBC	ALL
ストリートファイターIII2ndインパクト (いぶき)	4,133,800	M-1号	ALL
ストリートファイターIII2ndインパクト (ヒューゴー)	3,960,100	ばくだ	ALL

モンキーハウス本館　福岡
福岡市中央区六本松2-6-7　☎092-731-0053

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ナックルヘッズ (グレゴリーダレル)	1,589,700	G.M.C.機械T・H(ぼ)	ALL　(連)
★ナックルヘッズ (クリスティンミャオ)	1,285,300	G.M.C.機械T・H(ぼ)	ALL　(連)
プライマルレイジ (アルマドン)	6,261,200	G.M.C.機械T・H(ぼ)	ALL　(連)(同)
プライマルレイジ (ブリザード)	6,007,600	G.M.C.機械T・H(ぼ)	ALL　(連)(同)
プライマルレイジ (ケイオス)	5,930,400	G.M.C.機械T・H(ぼ)	ALL　(連)(同)
プライマルレイジ (ヴァーティゴ)	5,706,600	機械J.O(ぼ)	ALL　(連)(同)
スタースイープ (ストリートモード)	1′53″0	G.M.C.　機械T・H(ぼ)	ALL
花組滞船コラムス	61cALL	G.M.C.機械T・H(ぼ)	ALL
ブラッディロア (アリス)	3′30″11	機械AMG-E(ぼ)	ALL
プライマルレイジ (ディアブロ)	5,624,800	機械UMA(ぼ) (ウーキー副会長)	ALL　(連)(同) 人間食えません

高宮ラッキーゲームセンター　福岡
福岡市南区高宮1-6-11　☎092-524-6557

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ウィンターヒート (スピードスキー)	11.267S	GAW	
ウィンターヒート (スキージャンプ)	148.74m	GAW	
ウィンターヒート (ダウンヒル)	35.45S	GAW	
ウィンターヒート (ショートトラック)	43.63S	GAW	
ウィンターヒート (スラローム)	27.28S	GAW	
ウィンターヒート (ボブスレー)	42.34S	GAW	
ウィンターヒート (スピードスケート)	34.18S	GAW	
ウィンターヒート (トータルスコア)	10293	GAW	

サブカルチュア　福岡
筑紫野市二日市北1丁目2番3号　黒崎ビル　☎092-922-9010

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ストリートファイターIII2ndインパクト (ケン)	5,913,600	名字つきました 鶴来屋-8号	ALL
★ストリートファイターIII2ndインパクト (ヤン)	5,742,000	おみそ汁一(よ)	ALL
ストリートファイターIII2ndインパクト (エレナ)	4,521,500	何で女！ 元ユン担当一(局)長	ALL
ストリートファイターIII2ndインパクト (ヒューゴ)	4,393,400	連射ないから何もできんのよ（怒）(局)長	ALL
ショックトルーパーズ	18,326,900	HAN	ALL ミルキー使用
ストライカーズ1945II (F-5Uフライングパンケーキ)	2,253,200	FTC-MIY	2-8(連)
だい好キッズ	204,690	HAN	ALL あさか使用

青木玩具　長崎
島原市弁天町7080-1　☎0957-63-2344

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターIII2ndインパクト (リュウ)	3,552,200	ACA- C-BOLTVIC	RYU ALL
ストリートファイターIII2ndインパクト (ケン)	3,376,800	ACA- C-BOLTVIC	KEN ALL
ストリートファイターIII2ndインパクト (豪鬼)	3,458,200	ACA- C-BOLTVIC	豪鬼 ALL
ストリートファイターIII2ndインパクト (豪鬼)	3,121,800	496	豪鬼 ALL
ザ・キングオブファイターズ '97	378,0008	T.M	ALL
マジカルドロップ3 (ひたすらモード)	2,632,676	C.F	ひたすら
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,190,100	T.F	ボブ ALL

神宮前キャロットハウス　宮崎
宮崎市神宮2-1-30　☎0985-29-3967

タイトル	スコア	スコアラー	備考
G-ダライアス (λゾーン)	14,271,120		ゾーンλ カスッてます
G-ダライアス (λゾーン)	18,911,430	ABA	ゾーンλ　1cALL 残2　連無
ザ・キングオブファイターズ '97	579,800	YAN	
ザ・キングオブファイターズ '97	608,000	ベロボー改め独歩さん	1cALL
ストリートファイターIII2ndインパクト (ユン)	4,153,700	ABA	ユン1cALL ゴウキ無
ストリートファイターIII2ndインパクト (ショーン)	3,579,700	ABA	ショーン　1cALL ゴウキ無
鉄拳3	2′56″23	CBA	木人使用

・ビデオゲーム・

CLASSIC GUIDE

(クラシック ガイド)

君よ,オールド・ゲームを語れ 情熱の中古基板情報

当コーナーは，ゲームファンを対象としたビデオゲームの中古基板販売を取り扱っているお店の情報を掲載しています。

下記のお店から中古基板を購入するには，二つの方法があります。一つは，そのお店に直接買いに行く，もう一つは，通信販売を利用する方法です。

下記のリスト以外にも，各店ではたくさんの基板を扱っています。ほしい基板がある人は，まずはお店に資料請求をしてみたり，電話で在庫を確認してみるとよいでしょう。

アイレム

タイトル	商品価格	発年売度	ジャンル	インストカード	マニュアル	備考	店名
エックスマルチプライ	16,000円	'89年	シューティング	有	有		トライ
R-TYPE LEO	12,000円	'92年	シューティング	有	有		トライ
イメージファイト	6,000円	'88年	シューティング	有	有		トライ

NMK

ハチャメチャファイター	15,000円	'91年	シューティング	無	有		サン・カンパニー

オルカ

ゾディアック	30,000円	'83年	シューティング	有	有		カナヤ商会
イスパイアル	15,000円	'83年	シューティング	有	有		カナヤ商会
スカイランサー	12,000円	'83年	シューティング	有	有	DIP表なし	カナヤ商会

カネコ

エアバスター	20,000円	'90年	シューティング	有	有		トライ
グレート1000マイルラリー	10,000円	'94年	レース	有	有		トライ
閃激ストライカー	10,000円		シューティング	有	有	ソフトボード	サン・カンパニー

カプコン

ストリートファイターIII～セカンドインパクト	138,000円	'97年	対戦格闘	有	有	ROM 108,000円	ソフトショップ★マリオ
マーヴル・スーパーヒーローズ vs.ストリートファイター	95,000円	'97年	対戦格闘	有	有	ROM 68,000円	ソフトショップ★マリオ
ストライダー飛竜	85,000円	'89年	アクション	有	有		カナヤ商会
エグゼドエグゼス	45,000円	'85年	シューティング	有	有		カナヤ商会
ひげ丸	42,000円	'84年	アクション	有	有		カナヤ商会
ストリートファイターIII	40,000円	'97年	対戦格闘	有	有	CPSIII	ママトップ
ニモ	38,000円	'90年	アクション	有	有		トライ
セクションZ	35,000円	'85年	シューティング	有	有		カナヤ商会
エリア88	28,000円	'89年	シューティング	有	有		ソフトショップ★マリオ
チキチキボーイズ	25,000円	'90年	アクション	有	有		カナヤ商会
ストリートファイター	24,000円	'87年	対戦格闘	有	有		カナヤ商会
1942	20,000円	'84年	シューティング	有	有		カナヤ商会
1943改	20,000円	'88年	シューティング	有	有		カナヤ商会
ラッシュ＆クラッシュ	20,000円	'86年	アクション	有	有		カナヤ商会
ストリートファイター	18,000円	'87年	対戦格闘	有	有		メッセサンオー
パワードギア	18,000円	'94年	アクション	有	有	ROM	トライ
エリア88	15,000円	'89年	シューティング	有	有	海外版	メッセサンオー
キャプテンコマンドー	15,000円	'91年	アクション	有	有		トライ
ファイナルファイト	15,000円	'89年	アクション	有	有		メッセサンオー
サイバーボッツ～フルメタルマッドネス	14,000円	'95年	対戦格闘	有	有	ROM	トライ
ストライダー飛竜	13,000円	'89年	アクション	有	有	海外版	メッセサンオー
バルガス	10,000円	'84年	シューティング	有	有		カナヤ商会
ヴァンパイアセイヴァー	8,000円	'97年	対戦格闘	有	有	ソフトボード	サン・カンパニー
クイズなないろドリームス虹色町の奇跡	8,000円	'97年	クイズ	有	有	CPSII	ママトップ
戦場の狼II	8,000円	'90年	シューティング	有	有	海外版	メッセサンオー
ヴァンパイアハンター	5,000円	'95年	対戦格闘	有	有	ROM	トライ
スーパーストリートファイターIIX	5,000円	'94年	対戦格闘	有	有	ROM	トライ
ストリートファイターZERO2	5,000円	'96年	対戦格闘	有	有	ROM	トライ
クイズ＆ドラゴンズ	4,000円	'94年	クイズ	有	有		トライ
ストリートファイターZERO	4,000円	'95年	対戦格闘	有	有	ROM	トライ
ヴァンパイア	3,000円	'94年	対戦格闘	有	有	ROM	トライ

コナミ

ストラテージX	40,000円	'81年	シューティング	有	有		カナヤ商会
ゼクセクス	30,000円	'91年	シューティング	有	有		カナヤ商会
ライフフォース	28,000円	'87年	シューティング	有	有		トライ
ロックンロープ	28,000円	'87年	アクション	有	有		カナヤ商会
ときめきメモリアル対戦パズルだま	26,000円	'96年	パズル	有	有	GX	ママトップ
ガイアポリス	22,000円	'93年	アクション	有	有		トライ
ゼクセクス	22,000円	'91年	シューティング	有	有		トライ
A-JAX	21,000円	'87年	シューティング	有	有		ソフトショップ★マリオ
A-JAX	20,000円	'87年	シューティング	有	有		トライ
ミスター五右衛門	20,000円	'85年	アクション	有	有		カナヤ商会
ガイアポリス	18,000円	'93年	アクション	有	有		ファンタジークラブ
とべ！ポリスターズ	18,000円	'97年	シューティング	無	有		サン・カンパニー
メガゾーン	18,000円	'84年	シューティング	有	有		カナヤ商会
サーカスチャーリー	17,000円	'84年	アクション	無	有		ファンタジークラブ
ゼクセクス	15,000円	'91年	シューティング	有	有		ソフトショップ★マリオ
新入社員とおる君	15,000円	'84年	アクション	有	有		カナヤ商会
グラディウスII	14,000円	'88年	シューティング	有	有		トライ
トライゴン	14,000円	'90年	シューティング	有	有		トライ
パンクショット	14,000円	'90年	アクション	有	有		ファンタジークラブ
ザ・ハスラー	10,000円	'87年	ビリヤード	有	有		カナヤ商会
マンハッタン24分署	10,000円	'85年	アクション	有	有		カナヤ商会
少林寺ロード	10,000円	'85年	アクション	有	有		カナヤ商会
サーカスチャーリー	5,000円	'84年	アクション	有	有		トライ
ピンポン	5,000円	'85年	スポーツ	有	有		カナヤ商会
リングの王者	5,000円	'88年	プロレス	有	有		トライ
実況パワフルプロ野球'96	5,000円	'96年	野球	有	有		トライ
進め！対戦ぱずるだま	5,000円	'96年	パズル	有	有		トライ

サン電子

カンガルー	25,000円	'82年	アクション	有	有		カナヤ商会
マーカム	15,000円	'83年	シューティング	有	有		カナヤ商会
ザ・ギネス	10,000円	'84年	シューティング	有	有		カナヤ商会

ジャレコ

サターン	53,000円	'83年	シューティング	有	有		カナヤ商会
カメレオン	40,000円	'83年	アクション	有	有	DIP表なし	カナヤ商会
ノーティーボーイ	40,000円	'82年	アクション	有	有		カナヤ商会
ロッドランド	35,000円	'88年	アクション	有	有		カナヤ商会
テトリスプラス	33,000円	'95年	パズル	有	有		トライ
銀河任侠伝	32,000円	'86年	アクション	有	有		カナヤ商会
アイドル雀士スーチーパイII	30,000円	'94年	麻雀	有	有		トライ
ゲーム天国	30,000円	'95年	シューティング	有	有		トライ
武田信玄	20,000円	'88年	アクション	有	有		カナヤ商会
D-DAY	15,000円	'84年	シューティング	有	有		カナヤ商会
フォーメーションZ	15,000円	'85年	シューティング	有	有		カナヤ商会
エクセリオン	10,000円	'83年	シューティング	有	有		カナヤ商会
トップローラー	10,000円	'83年	アクション	有	有		カナヤ商会

セガ

バーチャファイター3	250,000円	'96年	対戦格闘		有		ソフトショップ★マリオ
バーチャファイター3	180,000円	'97年	対戦格闘	有	有	MODEL3	ママトップ
フューチャースパイ	42,000円	'84年	シューティング	有	有		カナヤ商会
4Dウォーリアーズ	40,000円	'85年	シューティング	有	有		カナヤ商会
ごんべえのアイムソーリー	40,000円	'84年	アクション	有	有		カナヤ商会
ザクソン	35,000円	'82年	シューティング	有	有		カナヤ商会
ボナンザブラザーズ	25,000円	'90年	アクション	有	有		トライ
ソニックブーム	20,000円	'88年	シューティング	有	有		カナヤ商会
ヤマト	20,000円	'83年	シューティング	有	有		カナヤ商会
アッポー	18,000円	'84年	プロレス	有	有		カナヤ商会
ピタゴラスの謎	15,000円	'86年	ブロック崩し	有	有	基板のみ	カナヤ商会
モンスターランド	15,000円	'87年	アクション	有	有		カナヤ商会
ロボレス2001	15,000円	'85年	プロレス	有	有		カナヤ商会
ワンダーボーイ	10,000円	'86年	アクション	有	有		トライ
テトリス	6,000円	'88年	パズル	有	有		トライ
ぷよぷよ通	5,000円	'94年	パズル	有	有		トライ
コラムス	3,000円	'90年	パズル	有	有		トライ
ぷよぷよ	2,000円	'92年	パズル	有	有		トライ

タイトー

アルペンスキー	43,000円	'82年	スキー	有	有		トライ
ダライアス	40,000円	'86年	シューティング	無	有	エキストラバージョン	カナヤ商会
レイストーム	38,000円	'96年	シューティング	有	有		ソフトショップ★マリオ

まじかるで～と卒業告白大作戦	35,000円	'97年	バラエティー	有	有	FX-1	ママトップ
黄金の城	35,000円	'86年	アクション	有	有		トライ
サイキックフォース	30,000円	'96年	対戦格闘	有	有	FX-1	ママトップ
ダライアスII	30,000円	'89年	シューティング	無	有	2画面	カナヤ商会
ライトブリンガー	30,000円	'86年	アクション	有	有		トライ
カブキZ	28,000円	'88年	アクション	有	有		カナヤ商会
ザインドスリーナー	18,000円	'86年	シューティング	有	有		カナヤ商会
キックスタート	15,000円	'84年	レース	有	有		カナヤ商会
フォーティーラブ	15,000円	'84年	テニス	有	有		カナヤ商会
スラップファイト	12,000円	'86年	シューティング	有	有		カナヤ商会
陸・海・空	12,000円	'86年	シューティング	有	有		カナヤ商会
チャイニーズヒーロー	10,000円	'85年	アクション	有	有		カナヤ商会
奇々怪界	10,000円	'86年	シューティング	有	有		カナヤ商会
ヘビーユニット	5,000円	'94年	シューティング	有	有		トライ

データイースト

ザ・グレートラグタイムショー	38,000円	'92年	シューティング	有	有		トライ
スカルファング	23,000円	'96年	シューティング	有	有		サン・カンパニー
クールドバスター	15,000円	'90年	アクション	有	有		ファンタジークラブ
ウルフファング	14,000円	'91年	シューティング	有	有		トライ
マジカルドロップ＋1	6,000円	'95年	パズル	有	有		トライ

テクモ

アルゴスの戦士	25,000円	'86年	アクション	有	有		トライ
ガズラー	15,000円	'83年	アクション	有	有		トライ

東亜プラン

V・ファイヴ	15,000円	'93年	シューティング	有	有		ファンタジークラブ
フーピー	12,000円	'91年	アクション	有	無		ファンタジークラブ
達人王	12,000円	'92年	シューティング	有	有		トライ
ヴィマナ	10,000円	'91年	シューティング	有	有		トライ
ドギューン	10,000円	'92年	シューティング	有	有		トライ

ナムコ

鉄拳3	198,000円	'96年	対戦格闘	有	有		ソフトショップ★マリオ
鉄拳3	180,000円	'97年	対戦格闘	有	有		ママトップ
イシターの復活	65,000円	'86年	アクション	有	有		ソフトショップ★マリオ
メタルフォーク	55,000円				有	基板のみ	サン・カンパニー
リブルラブル	43,000円	'83年	アクション	有	有		ファンタジークラブ
フェリオス	40,000円	'88年	シューティング	有	有		トライ
アサルト	35,000円	'88年	シューティング	有	無		ファンタジークラブ
未来忍者	22,000円	'88年	アクション	有	有		トライ
ネビュラスレイ	20,000円	'94年	シューティング	有	有		メッセサンオー
バーニングフォース	20,000円	'89年	シューティング	有	有		トライ
子育てクイズ マイエンジェル2	20,000円	'97年	クイズ	有	有		トライ

ゼビウス	15,000円	'82年	シューティング	有	有		トライ
マーベルランド	14,000円	'89年	アクション	無	有		サン・カンパニー
ゼビウス	9,000円	'82年	シューティング	有	有		メッセサンオー
ニューマンアスレチック	8,000円	'93年	スポーツ	有	有		トライ
ギャラガ	6,000円	'81年	シューティング	有	有		メッセサンオー
ティンクルピット	6,000円	'94年	アクション	有	有		トライ
エメラルディア	5,000円	'93年	パズル	有	有		トライ
スーパーワールドコート	4,000円	'93年	テニス	有	有		トライ
ギャラガ	3,000円	'81年	シューティング	有	有		サン・カンパニー
子育てクイズ マイエンジェル	3,000円	'96年	クイズ	有	有		トライ

日本物産

麻雀トリプルウォーズ	8,000円	'93年	麻雀	有	有		ママトップ

任天堂

ドンキーコング	38,000円	'81年	アクション	有	有		カナヤ商会
ポパイ	28,000円	'82年	アクション	有	有		カナヤ商会
ドンキーコングJR	25,000円	'82年	アクション	有	有		カナヤ商会
マリオブラザーズ	20,000円	'83年	アクション	有	有		カナヤ商会

バンプレスト

美少女戦士セーラームーン	30,000円	'94年	アクション	有	有		トライ
クイズ！美少女戦士セーラームーン	25,000円	'97年	クイズ	有	有		ママトップ
マクロスプラス	22,000円	'96年	シューティング	有	有		トライ
マクロス	15,000円	'92年	シューティング	有	有		トライ
マクロスII	12,000円	'93年	シューティング	有	有		トライ

ビスコ

スーパーリアル麻雀P6	15,000円	'97年	麻雀	有	有		ママトップ

ミッチェル

キャノンダンサー	18,000円	'96年	アクション	無	有		サン・カンパニー

ミッドウェイ／タイトー

モータルコンバットII	25,000円	'93年	対戦格闘	無	有		メッセサンオー
モータルコンバット	15,000円	'91年	対戦格闘	無	有		メッセサンオー

UPL

タクスフォースハリヤー	18,000円	'89年	シューティング	有	有		ファンタジークラブ
オメガファイター	15,000円	'89年	シューティング	有	有	海外版	ファンタジークラブ

ライジング

バトルガレッガ	42,000円	'96年	シューティング	有	有		ソフトショップ★マリオ
バトルガレッガ	35,000円	'96年	シューティング	無	有		サン・カンパニー

調査にご協力いただいた販売店リスト

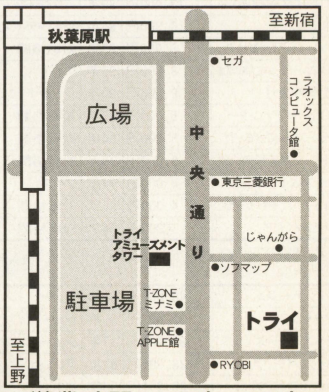
■トライ：〒101　東京都千代田区外神田3-10-5 イサミヤ第3ビル2F　☎03-5295-0667
■メッセサンオー：〒101　東京都千代田区外神田3-14-8　☎03-3255-3453
■サン・カンパニー：〒215　神奈川県川崎市麻生区王禅寺7468-1　☎044-954-9459
■ファンタジークラブ：〒326　栃木県足利市大前町839-1　☎0284-62-6926
■ソフトショップ★マリオ：〒390　長野県松本市あがた1-2-16　☎0263-36-5536
■ママトップ：〒420　静岡市竜南1-1-54　☎054-248-7700
■カナヤ商会：〒532　大阪市淀川区東三国2-28-10　☎06-395-0272

マニアにうれしい　アーケード基板ショップ　初心者にやさしい

●中古筐体が安いよ～。縦画面ゲーム専用として使うが吉！

コナミ	DOMY Jr.<26インチ>	5台限り	18,000円
セガ	エアロシティ<26インチ>	5台限り	38,000円
カプコン	Qグランダム<26インチ>	4台限り	68,000円

(株)トライ
各種クレジットカード取扱中！その場ですぐ買えます。
〒101　東京都千代田区外神田3-10-5 イサミヤ第3ビル2階
TEL 03-5295-0667 FAX 03-5295-1958



営業時間：10時～20時
(日曜・祝日は18時30分まで)

皆様に親しまれて15年！15THフェア!!

リスト以外にも豊富に取揃えてあります。　情報FAXでは、最新の価格、在庫等、リアルタイムに入手できます。　毎週　金曜日に更新されます。

アイレム
- R-TYPE Ⅱ　10K
- R-TYPE レオ　12K
- 迷宮島・妖獣伝　各5K
- イメージファイト　10K
- エアーデュエル　10K
- ジッピーレース　5K
- ロードランナーⅠ・Ⅳ　各18K
- 〃 〃 Ⅱ・Ⅲ　各15K
- ムーンパトロール　15K
- 銀河帝国の逆襲　28K

SNK
- サイコソルジャー　48K
- ファンタジー　58K
- ギャングウォーズ　5K
- ストリートスマート　5K
- ネオジオ業務用
- MV-1 基板　18K
- ☆☆☆特報☆☆☆
- MV-1用メモリーカードスロット
- 基板、ハーネス一式　10K
- メモリーカード（新品）　3枚付

カプコン
- ソンソン　15K
- エグゼドエグゼス　25K
- ガンスモーク　25K
- ストリートファイター　15K
- SF-Ⅱ　5K
- 〃 ターボ　8K
- USネイビー　18K
- アレスの翼　18K
- チキチキボーイ　15K
- ひげ丸　15K
- マジックソード　18K
- ナイツオブザラウンド　15K

CPⅡ　各種　格安

TOA PLAN
- ゴークス（レバー対応）　2K
- バツグン　15K
- ヴィマナ　8K
- フィグゼイド　6K
- 達人　4K
- 達人王　12K

コナミ
- グラディウス（電源H付）　35K
- 〃 〃 Ⅱ　20K
- 〃 〃 Ⅲ　25K
- RF-2　（電源H付）　30K
- スーパーヘリ・コブラ (c)　5K
- ツタンカーム　12K
- ハイパーオリンピック　8K
- フロッガー，とおる君　各12K
- サーカスチャーリー　10K
- ローラーゲームズ　8K
- エイリアンズ　22K
- A-JAX　18K
- パロディウス　3K
- GX ROMボード格安0.5K~

ジャレコ
- プラスアルファ　28K
- ロッドランド　15K
- ポップフレーマー　12K
- スーチーパイⅡ・P-47エイシス
- 湾岸戦争・ゲーム天国・グラティア
- ・エンゼルキッス（ROM）各1K
- メガシステムマザー　格安

デコ
- 空手道・ロボコップ　各 5K
- 大相撲　5K
- スクランブルエッグ　18K
- ウルフファング　18K
- クルードバスター　5K
- デスブレイド　5K
- ドラゴン忍者，Fファンタジー7K
- プロゴルフ・テニス　各3K
- マジカルドロップ　2K
- スーパーバーガータイム　10K

セガ
- アッポー、ロボレス　各12K
- フリッキー　12K
- ファンタジーゾーン　15K
- ヘビーメタル　28K
- カルテット 2 16A　15K
- シャドーダンサー　5K
- ボナンザブラザース S24）10K
- クラックダウン S24　10K
- カロリー君vsモグラニアン　8K
- テディボーイブルース　15K
- ラフレシア，ガルディア　各15K
- ピタゴラスの謎 S付　10K
- ワンダーボーイ(c)ペンゴ(c)　各5K
- モンスターランド　12K
- デュアルボード　各種
- トランキライザーガン、N-SUB 平安京エイリアン、侍、他、価格等は、情報FAX（下記）を！

タイトー
- スペースインベーダーCL　25K
- バイオアタック　35K
- クイックス　純正　18K
- アルペンスキー　25K
- ジャングルキング　25K
- ドクタートッペル探検隊　5K
- 奇々怪界　5K
- べんべろべー　15K
- メイズオブフロット　3K
- シーファイターポセイドン　18K
- 中華大仙，フリップル　各3K
- パズニック　3K
- バブルボブル　12K
- 黄金の城　18K

- ザ、ピット　10K
- 飛翔鮫（F. SHARK）　5K
- 究極タイガー　5K
- アルカノイド　S付　5K
- 〃 リベンジー　S付　8K
- ヴォルフィード，パラメデス各3K
- レイメイズ、女三四郎　各15K
- フォーティ ラブ　7K
- グレートソードマン　15K
- グリッドシーカー　15K
- エレベーターアクション　8K
- フロントライン　8K
- リングレイジ　8K
- フィールドゴール　68K

F-2　マザーボード付

プリルラ38K・メタルブラック20K・ガンフロンティア20K・ミズバク大冒険　5K・キャメルトライ　センサー付10K・麻雀クエスト6K・ダイノレックス5K・忍者キッズ5K・MJ-12　5K・デッドコネクション5K・ドンドコドン　7K

※　マザー不要の場合　-3K

F2マザー　3K（大基板）

F3-Subカートリッジ　各種格安　F3マザー特価

純正筐体入り各種（送料別、税込）
- スペースインベーダーT　80K
- T，T，ブロック　60K
- スペースチェーサー　120K

テクモ
- アルゴスの戦士　18K
- スターフォース　15K
- がんばれギンくん　5K
- 雷牙　10K
- サンダードラゴン　10K
- ボンジャック　12K
- ガズラー　18K
- スイマー　18K

テクノス
- くにお君　6K
- ダブルドラゴン　5K
- 西遊降魔ろく　3K

ニチブツ
- テラクレスタ（FM音源版）　5K
- 五目ならべ（連珠）　3K
- ムーンエイリアン　PⅡ(c)　8K
- クレージークライマー(c)　18K
- レジオン、アマテラス　各8K
- フリスキートム　98K

UPL
- シュトラール　5K
- ムスタング　5K
- タスクフォースハリアー　5K
- ゴモラ，バンダイク　各5K
- ノバ2001　8K

ユニバーサル
- コスミックアベンジャー　58K
- ミスターDO 雪だるま　18K
- ミスターDO (c)　3K
- Mr. Do ワイルドライド12K
- ジャンピングジャック　15K
- スナップジャック　28K

ナムコ
- ナムコクラッシックVol1　12K
- 〃 〃 Vol2　28K
- アサルト　パネル付　25K
- ネビュラスレイ　18K
- ラリーX　18K
- ドラゴンスピリット　28K
- 未来忍者　35K
- ドラゴンバスター　18K
- グロブダー　25K
- 子育てQマイエンゼル　2K
- ギャプラス　8K
- ドルアーガの塔　25K
- コズモギャングビデオ　8K
- スカイキッド　28K
- スカイキッド DX　48K
- ホッピングマッピー　48K
- イシターの復活　48K
- フォゾン　38K
- F/A　10K
- スーパーワールドコート　3K
- ニューマンアスレチック　10K
- スーパーパックマン　25K
- ゼビウス、ディグダグ　各5K
- ギャラガ　3K
- パックギャル（ミスパック）　8K
- パックマン(c)　8K
- ハングリーマン　8K
- ポパイパックマン　8K
- タンクバタリアン (c)　8K
- SI ROMキット　各5K
- デンジャラスシード、ワールドコート、ピストル大名、ワースタ、

－珍品・逸品－　その他
- クラッシュローラー　12K
- エクイテス　28K
- タイタン　25K
- ナンバークラッシュ　25K
- サファリーラリー　80K
- タイムアタッカ（ブロック）15K
- ジャンピューター　8K
- ミサイルコマンド　P付　68K
- ドンキーコング (c)　12K
- センティピード　38K
- タイムトンネル　58K
- ペッタンピュー　120K
- フライボーイ　28K
- サーカス（風船割り）　80K
- ゾディアック（オルカ）18K
- ボレンチ　28K
- ヤマト、ジャンプバグ各15K
- シルバーランド　28K
- ペラチャン　28K
- リバーパトロール(c)　18K
- フェニックス　10K
- ブラックホール　15K
- レッドUFO　15K
- ストリーキング　15K
- 激走（イースタンCO.　18K

麻雀

ハンディタイプの麻雀用コントロールパネル（ハーネス付）は、６Ｋ

アイドル麻雀，ファンクラブ　夏物語，麻雀フライデー，ズームイン，麻雀大予言，ねるとん牌鯨団，ミラージュ、麻雀学園，グッとE雀，殺人事件，大人の麻雀、各1Kトリプルウォーズ，クラブ90，パニックスタジアム，　華折鶴、舞妓花　各2K　スーパーリアルⅢ3K，スーパーリアルⅣ5K，スーパーリアルV　4K，着せ替え麻雀5K

大型機の迫力が家庭で
- ダライアス（３画面）EXT．ロム付　58K◎
- 忍者ウォーリアズ（３画面）　88K◎
- サンダーブレード　(a)　8K
- アフターバーナー　Ⅱ　(a)　8K
- ギャラクシーフォースⅡ　(a)　20K◎
- ラッドモビール or ラッドラリー　10K
- ハイパークラッシュ　コナミ　28K
- サイバースレッド　V21(a)　20K
- スターブレード　V21(a)　18K
- エアーコンバット　V21(a)　18K
- ソルバルウ　V21(a)　18K
- ギャラクティックストーム　28K◎
- ナイトストライカー　38K◎

各TV出力の切替えスイッチ（3画面の1つを出力）TVは、1台でOK！　3台も可　画面切替えハーネス付

COMBO AV　専用ハーネス 付

V21システムは+5V20A電源とPC用ジョイスティック（アナログ）とコンボハーネスが付いています。マザーシステムですので他の基板は8K

※コンボ以外はアンプが必要（2K）→ジョイスティック（1本）2K

大型筐体の基板は動作しないコントロールBOXもあります。ご確認ください。

御注意
- ◎印のPCBはCOMBO AVの標準電源で動作します。
- 他社のコントロールBOXでは動作不能の機種もあります。
- (a)の表示はコンボ以外では音声アンプが必要（+2K）
- 他社のコントロールBOX用の中間ハーネスは２K増しです

他社のコントロールBOXにも対応

中古基板は、全商品消費税込みです

在庫確認は必ずして下さい。
通販の場合は、　①現金書留
②代引宅配便（ヤマト便）があります。
代引便の場合、代引手数料が１K加算
送料は１万円未満の注文のみ１K。
１万円 以上は不要。
※COMBO　AV専用の
中間ハーネスは２Kです。

分割払い始めました

基板高価買入

COMBOAVをお買上げの方に、ゲーム基板（JAMMA．コネクター）＋JAMMAハーネスをサービス

中古基板は全商品消費税込みです

☆初心者大歓迎☆　SHOPでは、展示説明もしています。お気軽にご来店ください。リスト以外にも豊富に取揃えてあります……店頭掲示中

定休日　日曜日　（祭日は営業）
営業時間　PM1：00～7：00

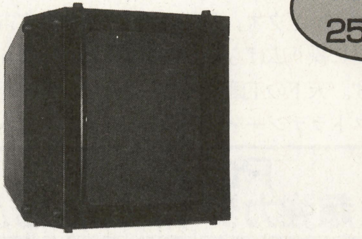
恒例の年末・年始バーゲン開催中　情報ＦＡＸをご覧下さい

18インチモニター新発売

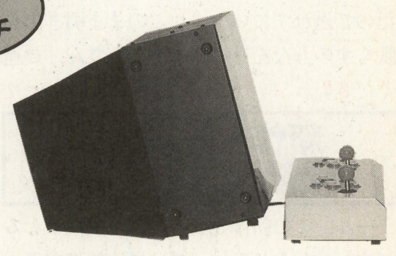
手頃な大きさプライベート用に最適、画質は最高!!
アーケードゲームだけでなく、各種家庭用ゲーム機もOK。

入力はRGB21PIN
（各種家庭用ゲーム機もOK）

■ 仕様　（本体保証 6カ月）
- ◇ スチール製キャビネット入り
- ◇ 15、24kHz両用
- ◇ 18インチ ナナオ製デュアル8ブラウン管
- ◇ サイズ(W)450×(H)410×(D)450mm 25kg
- ◇ 入力 RGB21PIN、音声ライン出力端子付
  ※各種コントロールBOXは勿論、スーファミ、サターン、プレイステーションも可。
- ◇ 縦画面、横画面いずれも可能（縦おき、横おき）
- ◇ 18インチ 中古価格¥38,000（程度良）税・送料別
- ◇ 25インチもあります。 中古価格¥58,000（税・送料別）



18インチ・25インチ

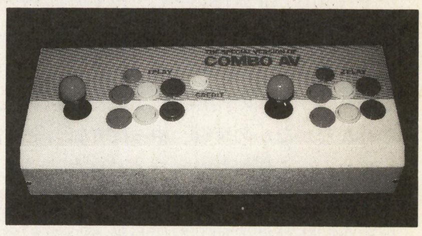


25インチもあります　中古価格¥58,000（税・送料別）

18インチモニター＋コンボAVセット
¥59,000（税・送料別）
JAMMAハーネス＋サービス基板、付

★ゲームライクなスペシャルバージョン出現★いちばん新しいコントロールBOX
＝"COMBO AV"★高画質なS端子対応

すべてが標準装備（本体保証1ヶ年）
COMBO AVの機能（サイズ W:500 D:200 H:155mm）
- ◆2・4・8方向切換付ジョイスティック
- ◆フルレンジ10CMスピーカー×2による迫力のサラウンド&ステレオ、TV、ラジ カセヘッドフォン接続可。録音もOK!!
- ◆高出力電源（国産品）で安定した画像、余裕のパワー
- ◆電源出力のチェック機能（発光ダイオード表示）各電源ラインに安全ヒューズ付（取替もワンタッチ）
- ◆S端子、VIDEOに対応する高性能ビデオコンバータ使用。ビデオ録画もOK!!
- ◆保守調整は全て外部より可（ヒューズの取替も外部よりワンタッチ）
- ◆1P、2Pのトリガーボタンのすぐ上に各スタートボタンを配置。コンティニューがとてもし易くなりました。



映像信号（シンクロ）より、オートトリガーのパルスを取り出していますのでトリガーのバラケ、途切れがなく、その上、超高速（MAX60発/秒）でオートトリガーを利用できます。　ゲームの種類により、トリガーモードを自由に最適値に設定できます。（16段階調整）

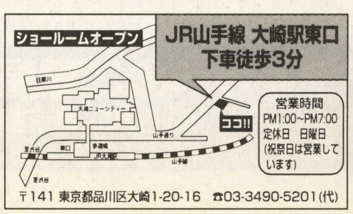
中古基板情報はFAXで!24時間OK!

●操作方法●
1. FAXの受話器をとってください。
2. 0990-61-8888をダイヤルしてください。
3. 60110の番号と＃を押してください。
4. ピーという発信音がしてからスタートボタンを押し、受話器を置いてください。
5. FAXからあなたの欲しい情報がその場でお手許へ!

12ボタン全てオートトリガー可。
60発/秒(MAX)の比類なきシンクロオートトリガー

新型コンボAV発売中!!
"コンボAV"（12ボタン）
- ●Vタイプ
  （S端子、ビデオ対応）…**¥28,000**
- ●RGB 21PIN、15PIN ケーブル別売……**¥2,000**

満足のいく性能で安心価格



〒141 東京都品川区大崎1-20-16　☎03-3490-5201(代)

(株)キョーワ インターナショナル
〒141 東京都大崎郵便局私書箱11号
（東京都品川区大崎1-20-16）
TEL.03-3490-5201(代)
FAX.03-5496-1047

imagineer

Imagineer-Cafe2:00AM

Imadio

新年明けましておめでとうございます。新しい年を迎え，僕も気分一新して新たなことにチャレンジしていきたいと思います。そうですね…今年はパラグライダーとかやってみましょうか。何事もチャレンジ精神ですよね，この時代。いろいろ暗い話題も出てきてますけど，イマジニアは今年も大躍進を目指してがんばりますので，これからも応援ヨロシクお願いしま〜す!!

（広報　大野木）

突然のお知らせ 今号でサヨナラです

いきなりのいきなりなタイトルで始まりましたが，実は今月をもちましてこの「Imagineer Cafe 2:00A.M.」はおしまいということになりました。いやー，新年早々ビッグな発表でしょ？なんとリニューアル宣言してたったの2号ですが，お楽しみいただけましたでしょうか。僕はかなり楽しんじゃいましたね。なによりみなさんからのお便りがやっぱり嬉しかったです。今月は天野真さんの“祝1周年”イラストを載せさせてもらいましたが，みなさんからいろいろな感想，はげましのお便りなどいただいたときはやっぱり嬉しく思いました。お返事も出せずじまいで本当にゴメンなさい。でも全部読んでましたからね！あ，天野さんにはお礼として特製テレカをお送りしたいと思いますが，住所が書いてなかったので送れずにいます。このまま引き出しに眠らすのもなんなんで……天野さん，ご連絡ください。

新作タイトル 最後の大発表!!

うーん，この新作発表もこれが最後になるんですね。しみじみ…。では早速新作発表，いってみましょう。まず，先月お伝えしましたN64ソフト「シムシティ2000」ですが，発売が1月30日に正式決定となりました。いやー，めでたし，めでたし。先日千葉の幕張メッセで行なわれた「任天堂スペースワールド」にもこのタイトルを出展していたのですが，これがなかなかの反響。やっぱり舞台を宇宙に移すという斬新なシステムが目立ってました。なかでも特にみんながプレイしていたのは，今回新たに追加となった数々のミニゲームでしたね。競馬のレース予想や宇宙怪物を追い払う3Dシューティングなど盛りだくさんですが，やっぱり一番は“お見合い”ですかね。市長たるもの，素敵な嫁の一人も持ちたいものです。会話を重ねて女の子のハートを釘付けにしちゃうという，およそシムシティーらしからぬところがよかったらしいですね。もちろんこれまでの都市育成部分はバージョンアップして健在です。お年玉をちょっと貯金しておいて，1月30日からは宇宙都市育成に励んでくれ!!6,800円です。

さて，それから話題の合格ボーイシリーズ新製品です。GBソフト「学研　慣用句・ことわざ210」「学研　四字熟語288」の2タイトルが同じく1月30日に発売です。ようやく出ました，子供から大人までみんな知ってる慣用句，四字熟語です。これなら小学生の子供たちの勉強ツールとしても，知識人の知的欲求を満たす電車でのお供としても最適ではないでしょうか。Hello Kittyのゲームボーイポケット（GBソフト「サンリオうらないパーティー」と同梱，9,800円）と併せて使ってみてください！それから2月5日にはPSソフト「エクサレギウス」も発売になります。宇宙を舞台に繰り広げられる戦略シミュレーションです。天下の工画堂スタジオが制作した至極のストラテジーをぜひ味わってみてください。

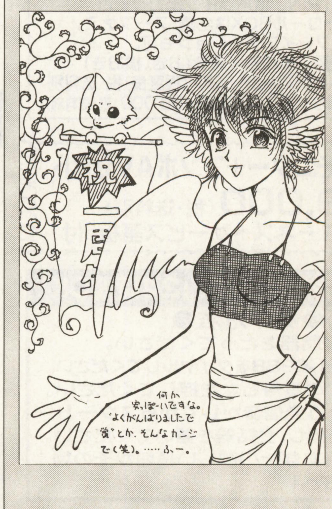
PCソフトに 超強力タイトル登場!!

では，次はパソコンゲームです。えー，昨今のパソゲーはひとえに「ディアブロ」「ウルティマオンライン」に見られるようなサーバー上での同時対戦プレイゲームが主流ですよね。これからご紹介するタイトルはサーバーでのネット対戦という形は現在未定なのですが，インターネット対戦にはちゃんと対応しているニクイやつです。Win95 ソフト「F-22 Air Dominance Fighter」というフライトシミュレーターものでして，1月30日に発売を予定しております。しかし，ただのフライトシミュレーターではありません。言うなれば，「スーパーユーロファイター2000＋エースコ◯バット2＋大◯略シリーズ」という感じですかね。ボリューム満点，トンカツとステーキと焼き肉がミックスされてなおかつデリシャスなテイストにまとまっております。で，さらにこれが保存食でして，いつまでも遊べちゃうのです！詳しい内容は，今後のベーマガを見るか，イマジニアのホームページを見てね!! URLはhttp://www.imagineer.co.jpです。よろしく！

最後にご挨拶

と，いうわけで，みなさん長い間このようなつたないページをご愛読いただきまして，誠にありがとうございました。これからは「Imagineer Cafe 2:00A.M.」でお会いすることはできませんが，またイマジニアのゲームソフトという形でもっと身近なところでお会いしていきたいと思います。きっとエンディングロールには僕の名前もあると思いますので，みなさん，これからもどんどんイマジニアソフトをプレイしてくださいね!!

イラスト広場



◀東京都　天野　真
ありがとうございます。でも，1周年のお祝いをしてすぐにおしまいって…ま，これからも応援してください！

イマジニア・イマディオへのご意見・ご質問・これからもお便りお待ちしています！
〒163-0715 東京都新宿区西新宿2-7-1 新宿第一生命ビル15F
イマジニア（株）　広報 宛

SPSスピリッツ

〒960-8151 福島市太平寺字過吹24番地の1
株式会社　エス・ピー・エス
TEL.(024)545-5777
http://www.sps.co.jp/

新年，明けましておめでとうございまーす!!さあ，1998年もいよいよ始まりましたね。今年の抱負や目標，もう決まりましたか？目標を決めるのは簡単だけど，達成するっていうのがなかなか難しいのよね…。よ〜こちゃんのお友達の１人で，『今年こそは，ぜ〜ったい○○するぞ!!』と毎年同じ目標を立ててる人がいるけど彼女はホントに今年こそ，３年越しの目標を達成することができるのでしょうか？…とか言ってる自分のほうが怪しいんだけどね…。1998年，最初のSPSスピリッツです！今年も元気にいってみよぉ〜!!

AOKI x AOKI

みっなさーん，明けましておめでとーっ!!! 今年もＳＰＳスピリッツをよろしく！　冬も本番山行くぞーって感じ。福島市は車で30分のところにスキー場がいくつもあるからハチャメチャクチャ楽しいぞ！ 仕事終わったら速攻『目指せスキー場！』だよっ。 でも毎日毎日寒すぎっっっ!!! こればっかりはヤだね。吹雪の日なんては家でゲームしてるよ（吹雪の日に限らずやってんだけど……)。

■AOKI×怒首領蜂

現在のAOKIの怒首領蜂情報は，１コイン『５ボス』で，ノーボム・ノーミスでは『３面半ば』！全然進んでないやんけ!? なかなか先に行けないんだよ……困ったことに。社内トップの情報は,……
なななんとっ!!! １コインで『２週目５面』だ!!! AOKI,「超びっくり」だよっ!!!
……いつか追い越すぞー。見てろっ!

■AOKI×HEXEN II

……ずっと起動してないのだった。ウルティマオンラインも同様。

■AOKI×ポケモン

ハマっちゃってるよ〜……。緑のポケモンやってるよ。『見つけた数56匹・捕まえた数22匹』ん〜，まだまだだなっ。『ヒトカゲ』で始めたんだけど，今は『リザードン』になってる。Levelは38。持ってる技は「いかり」「きりさく」「ひのこ」「メガトンパンチ」ってとこ。やっとこさ自転車に乗って快適に移動できるようになったし，「いあいぎり」も覚えたし，ちょっとは順調だ。ただ,「フラッシュ」がまだなんだな。 もう，いろいろあるけどさ，AOKIはちょ〜〜〜〜〜ハマってるから，来月号ではもっと進んでると思うよ。

怒首領蜂PS移植

『怒首領蜂』は98年発売予定!!! お楽しみにっ!!!

バトル棋太平

新登場!!! インターネット対戦専用将棋のお出ましだっ!!! まだ，βバージョンだが，現在この『バトル棋太平βバージョン』のテスターさんを募集しています!!! 応募方法はＳＰＳホームページにて『バトル棋太平募集記事』を読んでくださいっ!!! じゃっ，ここで『バトル棋太平』についてチョイト説明しましょう。

『バトル棋太平』には『チャット機能』がついていて，『待合室』や『対局中』でリアルタイムに会話ができるのですっ!!!「ちょっとたんまっ！」や「手加減してよ〜っ」なんてチャットしながらのネット対戦。おもしろすぎるっ!!!ぜひご応募くださいっ!!!

ここで一発“今月のお言葉”を言わせてもらおう。『棋太平ハネットスル』だ，ヨロシク!!!

よ〜こちゃんのひとりごと

毎日，さぶいですね。お正月のほろ酔い気分もすっかり抜けて，気持ちはお仕事お仕事！（ホントかな？）さて，前に書いたあるギャグマンガの話，覚えてますか？結論から言うと結局，見つかりませんでした。あちこち本屋さんをまわったんだけど，どこでも置いてませんって感じで。ある本屋のおばちゃんは『その本，何かあったのかい？最近探している人多いんだよね，在庫は置いてないんだよ。それにいつ入るか分かんないしね…』と言ってました。わざわざ，仙台からも探しに来た人がいるとか…。テレビの影響力って凄いよね，密かなブームが巻き起こったと言っても過言ではないでしょう!?

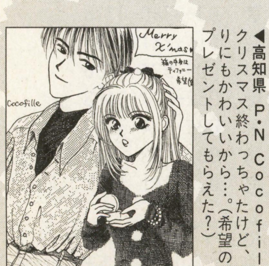
SPSイラストWORLD

1997年はホント，お世話になりました。今年も，た〜くさんのイラストお待ちしておりますので，よろしくね。(いきなり質問コーナー：上手くベタを塗る方法を知ってる方，教えてください…。)
By よ〜こちゃん

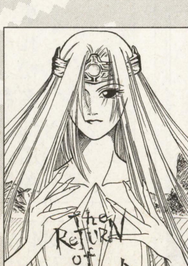
◀東京都　P・N　ぶんちょ
ありがとね！今年は『怒首領蜂』が発売になる予定です。楽しみに待っててね。

◀東京都　P・N　くるくるちょびん
明けましておめでと〜、今年もよろしく。着物のアルルちゃんで〜す。

◀大阪府　P・N　にんじんきらい
98年、お互い頑張って奇跡を起こしましょう！

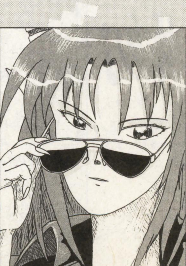


◀高知県　P・N　Cocofille
クリスマス終わっちゃたけど、あまりにもかわいいから…。(希望の物、プレゼントしてもらえた？)

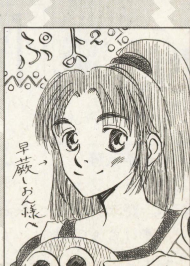


◀東京都　P・N　AZRAEL
はじめまして。『HYBRID』買って頂けたのかしら？遊んでみたら、感想を聞かせて。

◀東京都　P・N　みどひ
早蕨しおん様へ、みどひさんはとても感動しています!!



◀滋賀県　P・N　柳蛙
大学合格おめでとう！これで心置きなくイラストいっぱい書けるね(？)



◀東京都　P・N　？？？
P・N書いてなかったの…。今年の春から大学生なんだ。教訓：規則正しい生活をしましょう！(笑)

CAPCOM WORLD

㈱カプコン本社ビル　〒540-0037 大阪市中央区内平野町3-1-3

皆様，あけましておめでとうございます。昨年は弊社のゲームを御愛好いただき誠にありがとうございました。今年もこれまで以上の御声援を何卒宜しくお願い申し上げます。てな感じで始まりましたこのコーナー。今年も相変わらず担当しております秋浜です。皆さんの財布の中はお年玉でいっぱいなのでしょうか？そろそろ私もあげる側にまわりそうな気配が…ゲームソフトで現物支給って訳にはいきませんもんね。それでは新年一発め，元気良くいってみましょう!!

あの恐怖が再び襲い来る…

1998年が遂にやって参りました。やってきてしまいましたね。いきなり何を言い出すのかと思われるでしょうが，この29日にいよいよあのソフトが登場します。そう，日本中を恐怖に陥れた『バイオ ハザード』の続編，『バイオ ハザード 2』です。

前作を上回る恐怖は，あなたを捕らえて離さないこと請け合い。グラフィック，シナリオ，演出…すべてにおいて更なるパワーアップを果たしています。

今回の主人公，レオンとクレアのストーリーは要所要所で絡み合う事により深い奥行きを感じさせてくれます。また，最初にプレイするレオンのストーリーと，クレアのストーリーをクリアしてからのレオンのストーリーは違うものになっていて，合計四つのストーリーをクリアしないと『バイオ2』の世界は明らかにならないというボリューム！長い間恐怖にお付き合い頂けます。是非楽し…もとい，恐がってくださいね。

『マーヴルVS.カプコン』登場だ！

いよいよそのベールを脱いだ注目のアーケードゲーム，『マーヴルVS.カプコン』！毎回多くのキャラクター達が夢の対決を繰り広げてきた訳ですが今回はバーサスシリーズ第3弾ということで，ストリートファイター以外からもカプコンのキャラクター達が総出演！

マーヴルのキャラクターではガンビットが復活，ベノムとウォーマシーンが初登場します。そして気になるカプコン勢は，リュウ，春麗，ザンギエフのストII組に加えて，ヴァンパイアシリーズのモリガン，サイバーボッツのジン＝サオトメ，そしてキャプテンコマンドー，ストライダー飛竜，ロックマンが登場！さらに，前作のシステムであるヴァリアブルアシスト専用のサポートキャラたちが多数登場！とにかく見ていて飽きません！

私はちなみにダブルキャプテン（コマンドー＆アメリカ）に魔界村のアーサーをつけてみたいですね。発売を心して待て!!

プレゼントもあるぞ『はまぁの部屋』

今月はお年玉月間！という事で，新年のご挨拶代わりにささやかながらプレゼントをご用意致しました。昨年カプコンから発売されたゲームのポスターを数種類まとめてセットにしてみました。これを読者の方の中から抽選で5名に差し上げます。

ポスターの中身は…秘密，なんて言ったらありきたりですね。ヒ・ミ・ツ，なんて言っても刺されそうだし。で，実際のところ中身は，ストコレやMSH，ロックマンDASHは入れようと思ってます。『マーヴルVSカプコン』も出ることですしね。逆に『これが欲しい！』なんてリクエストがあったら可能な限りお応えしましょう！

応募方法は簡単。イラストと同じ宛先に『ポスターくれ！』と書いて送ってください。締め切りは1月末日。当選者は発送をもってかえさせて頂きます。ただし！応募はがきには今年のカプコンへのメッセージと，どれだけポスターが欲しいのかを必ず書いてくださいね。

さて今年はカプコンにとって，皆さんにとって（そして私にとって）どんな年になるのでしょうか。先のことについて色々と考えるのはあまり得意ではないのですが，今の時期くらいはいいんじゃないかと思ってます。で，とにかく今年は今まで以上に皆さんにカプコンのゲームが愛されるよう頑張っていきたいと思っています。皆さんあってのゲームです。実際にゲームに触れて頂く方々に一番愛されるゲームが，きっといいゲームであり幸せなゲームなんだと思います。そんなゲームに出会える機会が多い年でありますように，と念じつつ今月はこの辺で。

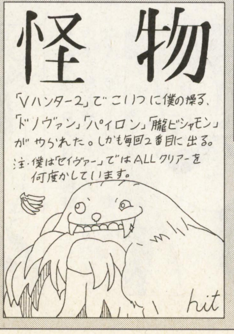
イラストギャラリー

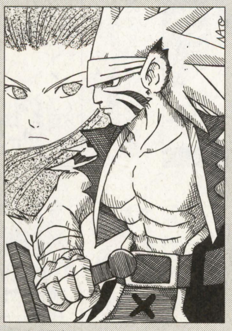
新年1回目のこのギャラリー，ちょっと趣向を変えて，大きめにイラストを紹介してみました。枚数が少なくなってしまいましたがその辺はご勘弁を。

最近は色々とコメントを書いて頂けるので読んでいる私としては嬉しい限り。もっともっと書いてほしいですね。そんな訳で今週は……

▲鹿児島県・非道姫弐羅
…………見ての通りのフェリシアです。これ，絶対モデルがいると思いますけどその辺はどうなんでしょうか？

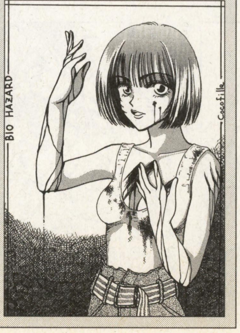
▼滋賀県・hit
私は初代『ヴァンパイア』の頃に彼に勝てなくて枕を涙で濡らしたものです（多少誇張あり）。今でも彼ではうまくプレイできません。





▲大阪府・NAO
『ブレスIII』のキャラでは私はこの二人が一番好きです。最初から出て来るから馴染みも深いですし。

▼高知県・Cocofille
2番！…って，二人にしかわからない会話をするんじゃないっ!!さて，彼女が再びあの恐怖に出会うのは，果たしていつか!!



インターネット カプコンホームページ アドレス

http://www.capcom.co.jp/

カプコンソフト情報

大　阪	06-946-6659
東　京	03-3340-0718
札　幌	011-281-8834
松　山	089-934-8786
名古屋	052-571-0493
仙　台	022-214-6040
広　島	082-223-3339
福　岡	092-441-1991

CAPCOM WORLDへの質問やイラストは〒141-8715 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社 マイコンBASICマガジン編集部「CAPCOM WORLD」係まで

SEGAのヘンな話題やちょっとお得な情報ならおまかせ!!

ベーセガ

マイコン BASIC
SEGA OFFICIAL
VARIETY SPACE

◀鈴風

竹崎 新年，あけましておめでとう。

奈美 今年も宜しくお願い致します！

竹崎 キミは，寝正月ならぬゲーム正月だったんだろう？

奈美 ど，どうしてそれを…。全くもっておっしゃる通りでございます。

竹崎 気持ちも新たに，今月も『ベーセガ』のスタートだ！

奈美 それでは，急遽発売の決定したタイトルの発表から。早くもサタコレの次回ラインナップが決定しましたー。一気に13タイトル発表しちゃいます。

竹崎 まずは，2月11日発売のタイトルが，『サクラ大戦』『ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡』『ラングリッサーIII』『2度あることはサンドアール』『ぎゅわんぶらあ自己中心派』『K−1ファイティング イリュージョン翔』『トゥームレイダース』の計7本！

奈美 …に加えて，3月12日発売のタイトルが『ダイナマイト刑事』『コマンド & コンカー』『上海 万里の長城』『ガングリフォン』『SANKYO 実機シミュレーションS』『シーバス・フィッシング2』の6本です！

竹崎 いよいよ発売される『2』に先がけて，『サクラ大戦』がサタコレ化されるのはナイスだね。セガの優秀な開発チームが真剣に取り組んだソフトだから，良くできているし，面白いんだぜ。僕もついつい徹夜で遊んじゃったほどだ。

奈美 私も『サクラ大戦』はおすすめしたいです！

竹崎 あと『コマンド & コンカー』。発売当初，相当ハマったもんなぁ。それと『グランディア』で注目されまくってるゲーム アーツの作品が2作入ってるのも嬉しいね。

奈美 『ぎゅわんぶらあ』と『ガングリフォン』ですね！

竹崎 どちらも完成度の高いソフトだから，自信を持っておすすめできます。

奈美 基本的に「サタコレ」は，良い作品を選りすぐって低価格で販売するものなんですよね。

竹崎 サタコレは，どの作品も統一価格2800円だから，欲しかった「あの」タイトルもこれを期に買ってしまおう！

奈美 そしてそして，次は？

竹崎 3Dガンシューティングの超人気作『バーチャコップ』がサターンに帰ってくるぞ！ 2月発売予定の『バーチャコップスペシャルパック』は『バーチャコップ』に『バーチャコップ2』とバーチャガン。そしてさらに，先月このコーナーでも紹介した『ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド』の体験版がついてくるのだー！

奈美 これまた，お買い得ー！

竹崎 次のお知らせだ！ なんと『バーニングレンジャー』の主題歌「Burning Hearts ～炎のANGEL～」がソフトの発売にさきがけて，セガカラに緊急収録決定！

奈美 パブリシティチームでも大人気のこの歌を歌うのは『デイトナUSA』などでおなじみのご存知，光吉猛修っ！

竹崎 今回，この超カッコイイ主題歌の歌詞を特別に掲載しちゃうぞ！

奈美 …と思いましたが，ああっ，誌面が足りない～。

竹崎 ではここで，山口県のくにきちさんからいただいたおたよりを紹介しよう。

奈美 「ソニックが好きなんです。当時小学4年，友人宅にて大カンドー!! (中略) どうかどうかっ，サントラがあれば教えて下さい!! どこに行ってもないので，あとはこのコーナーしかないんです。」

竹崎 という訳で，ソニックのCDのことを調べてきたぞ！

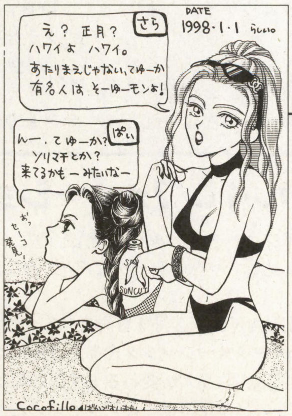
奈美 ごめんなさいっ。調べてみたところ，CDは発売されているものの，現在はほとんど入手不可能な状態だそうです。一応，廃盤ではないのですが…。

竹崎 お金はかかっちゃうけど，たぶんサターンと『SONIC JAM』を購入するのが一番てっとり早いと思うよ。

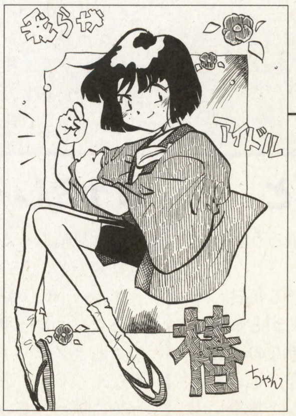
奈美 ゲーム中のオプションで，収録されているBGMは全て聞けますし…。あまり，お役に立てなくてごめんなさいね。

竹崎 くにきちさんには，特製『ソニックR』テレカをお送りします！

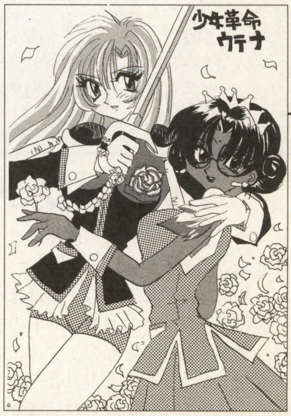
◀せがっちゃ
今なら『3シロ！ ディスク』がついてくる！



◀Coco fille
「季節先取り！ メザセ2月号」見事掲載です！



◀プー太
蒸気ラジヲショウはいかがでした？？？



◀ふじさき
のーぷろぶれむです。

このコーナーを充実させるための，ご意見，おたより，イラストなどなどクビを長くしてお待ちしています。採用の方には特製テレカなど，非売品セガグッズをプレゼント。SEGA竹崎がおたよりをすべて読んで，面白いコーナーを作っていきたいと思います。すべてのあてさきは，ここや!!
〒144-8531 東京都大田区羽田1-2-12 ㈱セガ・エンタープライゼス CSプロモーション部「竹崎のベーセガ」係

コナミ流。

■コナミ株式会社　〒105-6021東京都港区虎ノ門4-3-1■

香りつき，といえばPCエンジンのころの「ときめきメモリアル」の店頭用ポスター。思い出しちゃうよねえ。キュンとなるぜ！…数種の香料を特別にブレンドし，あの香りを決定したワタクシが（←事実），あのときめきを再現すべく録音・調製いたしました「虹色の青春 forever」。ときメモ関係最近ごぶさたの方にも特にお試しいただきたいです。よろしく！

BURN-UP班からのお知らせ

アニメとか好きな方，いらっしゃいますか？現在デジタルCS放送ディレクTVでON AIR中のポリスアクション「BURN-UP EXCESS」のドラマCDが発売になりました。タイトルは『BURN-UP EXCESS plus』。plusってとこが，より過激って感じの意味です。コナミレーベルファンにはおなじみの金月真美，丹下桜も出演，C&Dのリンちゃん役が今も鮮烈な桑島さんも悪役（といってもドロンジョ一味みたいなもんだけど）で参加。今回も意表を突いたストーリー展開が待っていますので，お聴き逃しなく。

FILE 1（第1巻てことだね）は好評発売中，FILE 2も2月4日に発売予定です。

ときめきメモリアル　ドラマ新シリーズスタート!!

ときめきでいっぱいの，あのシーン・このイベント。そして気になる，その後の日々…。ゲームで好評を博し，vol.2への期待も高まる「ときめきメモリアル　ドラマシリーズ」のvol.1「虹色の青春」がドラマCDになります。ときめきメモリアルの世界をさらに広げ，さらに深めるドラマCDシリーズ「虹色の青春 forever」

ゲームでは語りきれなかった虹野沙希や秋穂みのりを始め，お馴染みの彼女たちの本当の気持ちを知ることができる，史上最高にときめき度の高い仕上がりです。その他，恐ろしいほど高いコストパフォーマンスの内容をちょっとご紹介しましょう。

★「虹色の青春」の設定資料やイラストをパソコンで見ることができる CD EXTRA仕様です。

★RSSによる立体音響効果：ハイクオリティサウンドでキャラクターの存在感がとてもリアル。

★1枚目のCDには菅原祥子（CV：虹野沙希）が歌う，あの「学園天国」を収録。その後も，みんな知ってるおなじみの名曲を出演者のみなさんが熱唱しています。

★あのブティックの店長にキミが挑戦！連続プレゼントクイズ企画<着替え虹野さん・クイズ ベラノッテ>を掲載。

ホラ，ちょっとスゴイでしょ？

そして，なんと初回製造分は虹野沙希ピクチャーCD，さらに香り付きブックレット仕様!!

待望のドラマCD「ときめきメモリアル　虹色の青春 forever」のvol.1は1月21日発売，ファン超感謝価格￥2,854（税込）でリリース開始です！

また，ドラマ「虹色の青春 forever」は文化放送系「CLUBときめきメモリアル」でも，ちょっとだけ聴くことができます。こちらもcheck check！

明けまして，おめでたサンです。アヴェで〜す。

良い子のみんなは，お年玉もらったかな？アヴェ鈴は悪い子だから，なんにももらえなかったよ。（年齢的にもうもらえないという意見は無視。お年玉，まだまだ募集中です♥）アヴェがまだ良い子だったころ，ありったけ集めて購入したものといえば，CD付きのステレオだったっけなぁ。喜びまくって一緒に買った1枚のCDを聴きまくっていたんだよなぁ。その1枚は，音楽が持っている意味をいろいろと投げかけてくれたもんですよ。何か，オレってこんな音楽聴くとこんな感情がわいてくるんだ…ってかんじで。

ちゃんと聴くと，ちゃんと何かを答えるような，そんなCD。そんな意味を込めて，コナミがあなたにお届けするラインナップをご紹介しちゃっても良いですか？

発売中

・グラディウス外伝　オリジナル・ゲーム・サントラ

初回限定メタリックシールは残りわずか。即，走るべし。でも，もう無いかも。スマン。ともあれ，グラ外サントラは買いだ。

・アザーライフアザードリームス　オリジナル・ゲーム・サントラ

ここに収録されている音楽自体がストーリーの一部なんだ。聴くと優しい気持ちになれるよ。

・とべ！ポリスターズ／トータルヴァイス　オリジナル・ゲーム・サントラ

ゲームサントラ2枚分&オリジナルアレンジ1曲。ブックレットも充実&譜面2曲でお値段そのまんま。お主，これ以上何をお望みになるかね。

1月21日発売

・ファイティング武術　オリジナル・ゲーム・サントラ

曲かっこいい&24bitフルデジタルレコーディング。これは，16bitレコーディングのCDより偉いのかもしれません。いえいえ，CDに身分の差はないのですが，違いのわかるあなたは即GETすべし。オリジナルダンスリミックスも1曲収録で，さらにCOOLなのだ。

・沙羅曼蛇リミックス／KONAMIX 2nd

1998年月1回のペースで行なわれる，KONAMIXのクラブイベントへの無料招待券付きが嬉しすぎる，爆裂大サービスの1枚で2度以上おいしいスーパーリミックスアルバム。今年もKONAMIXは，マジと書いて本気と読むぜ（←？）。よろしく。

さゆ鈴のひとりごと

明けましておめでと〜！今年も1年頑張ろうねっ。さゆ鈴も頑張るさっ。

いや〜，それにしても，のほほんと過ぎる毎日。今一番の悩みは，冬のコンサートのチケットがとれるかどうか，ということなの。すっごい競争率なのよね。テレフォンサービスも混み合ってるし。今，コレを読んでくれてる頃，さゆ鈴は天国か？地獄か？無事に幸せなお正月を迎えているのだろうか？次号を待て！

といいつつ，大阪に向かうさゆ鈴なのでありました〜。

コナミレーベルインフォメーション番外編

館林見晴ちゃん，待望のファーストアルバム発売なのだっ。タイトルは「Dream of you…」1月21日発売の3,059円です。見晴ちゃんの爽やかな声が，あなたの疲れた心をいやしてくれます。ラストスパートのお供にぜひ！

そして，金月印の「K-BRAND」。2月4日発売の3,059円。金月真美さん初のカバーアルバムなの。ときメモのキャラクターイメージソングのあんな曲やこんな曲を真美さんが歌うの。なんて素敵なんでしょ。歌って不思議。歌う人が変わると曲の印象が全然変わるのよね。その魅力を12曲，存分に味わってみてください。お年玉はこのアルバムのためにとっておいて損はさせないよ。

流石野孝，がんばりました！さゆ鈴が褒めてあげるっ。え，いらないって？なんだとっ，こら待て〜。（と今年も追っかけっこする2人なのでありました……。）

TG ステーション

ファーランドサーガ1998年1月29日発売予定

TGL TECHNICAL GROUP LABORATY
株式会社テイジイエル
〒530-0037 大阪市北区松ヶ枝町1-3高栄松ヶ枝ビル

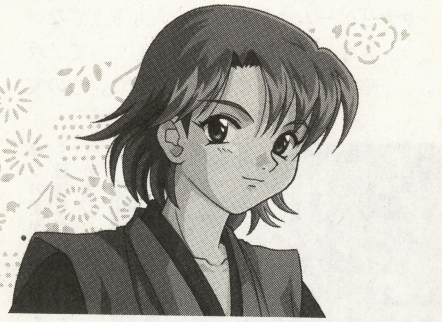
戦国美少女絵巻・空を斬る!!!

1998年1月29日発売予定　9,800円
WINDOWS版で登場!!

キャラクタープロフィール紹介

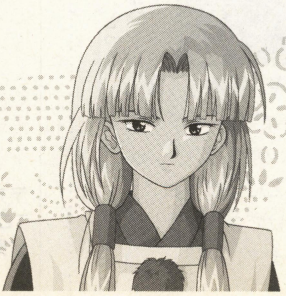
百地　こころ	（ももち　こころ）
出身地	伊賀国伊賀
流派	伊賀流
生年月日	永禄7年(1565)5月12日
血液型	O型
身長	約158cm(5尺2寸)
体重	約43kg(11.5貫)
B・W・H	(82・56.5・80)
お気に入り	温泉につかること
嫌いな食べ物	ネギと山芋
好きな男性のタイプ	思いやりのある人心の強い人

猿飛　加乃	（さるとび　かの）
出身地	近江国甲賀
流派	甲賀流
生年月日	永禄7年(1565)2月14日
血液型	A型
身長	約160cm(5尺3寸)
体重	約44kg(12貫)
B・W・H	約(83・5.57・82)
苦手なもの	幽霊・亡霊・妖怪
特技・自慢	暗記・体が柔らかい
好きな男性のタイプ	スケベでない紳士な人



雑賀　京	（さいが　きょう）
出身地	伊賀国雑賀荘
流派	雑賀流
生年月日	永禄6年(1563)11月3日
血液型	B型
身長	約164cm(5尺5寸)
体重	約46kg(13貫)
B・W・H	約(88・58・85)
趣味	おしゃれ
好きな人	才蔵様
好きな男性のタイプ	背が高くて笑顔が爽やかで男前な人

白鷺　いずみ	（しらさぎ いずみ）
出身地	信濃国弥津村
流派	武田歩き巫女
生年月日	永禄7年(1565)3月8日
血液型	AB型
身長	約154cm(5尺)
体重	39kg(9.5貫)
B・W・H	約(75・52・74.5)
趣味	?
好きな食べ物	梅干し
苦手なもの	なし

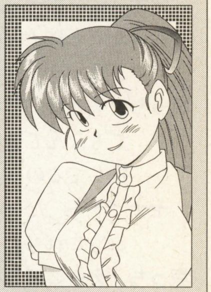


イラストハガキ大募集!!

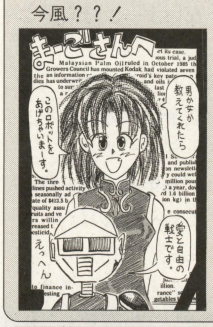
宛先：〒530-0037
大阪市北区松ヶ枝町1-3　高栄松ヶ枝ビル
㈱テイジイエル「ＴＧステーション係」
どんどん応募待ってるよ！！！

今月のイラスト

◀神奈川県
P.N　美貴千博
お久しぶりです。投稿待ってました。"TGL LOVERS" めちゃかわいい名前だねぇ。



東京都▶
P.N　ぶんちょ
ＡＶＧの優香ちゃんですね。ほっぺたのあたりがふっくらしてて，やさしそうな感じだね。眉毛が今風？？！



◀広島県
P.N　さだかねコレキヨ
まーごも愛と自由の戦士です。男も女も関係ないんです。めちゃ知りたいですか？？

インターネット ホームページ

いよいよTGLもホームページを開設したぞ!!
内容も，どんどん充実していくので，これからもよろしく!!

URL http://www.tgl.co.jp

スタッフ募集のお知らせ

当社ではゲーム開発スタッフ及び営業のアルバイトを募集しています。詳細は当社担当までお問い合わせください。

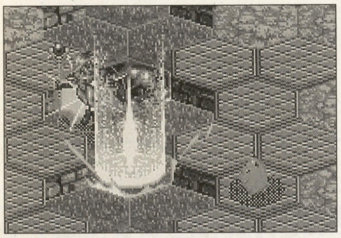
職種：アニメータ，グラフィック，プログラム
（家庭用ゲーム機，制御系経験者可）
シナリオ，ハードウエア，営業
連絡先：06-354-8721（代）
総務部　中島
勤務先：大阪北区（南森町）

Falcom® NEWS EXPRESS

日本ファルコム株式会社
〒190-0012東京都立川市曙町1-14-13
TEL0425-27-6501(代)
FAX0425-28-2714

スタッフ募集中
採用担当BFN2係
http://www.falcom.com/

今明かされる!?衝撃の事実，『ヴァンテージ・マスター』（略してVM）にあのキャラがっ!!



◀ファルコムを代表する数々のキャラたちが総出演。誰を選ぶ？

坂っち「あけましておめでとうございま～す」

ヤナ「今年もファルコムをよろしくね！早速だけど，『VM』が発売されて早1か月…もう終わっちゃったよっていう強者もいると思うけど。じゃ～ん，上の写真を見てちょうだい！」

坂っち「…この色っぽい魔法使いのお姉さんは…ドー○!?」

ヤナ「ピンポーン，すごいね～坂っち，わかるとは！大ボケ具合が似てるからかぁ？」

坂っち「失礼ね，私ボケてなんかないもん。でもなんで？なんでドー○が精霊を召喚してるの？」

ヤナ「ドー○だけじゃないよー。ほら，これもこれも」

坂っち「え…この赤毛はアド○？これは○神の2人組？元気な賞金稼ぎのメ○ルまで！え？え？どういうこと？」

ヤナ「ふふふ…。これが今年のお年玉特別情報『VM隠しマスター』なのだぁ！」

坂っち「えーっ，マスターって…18人もいるのに，さらにあと9人も使えるの？」

ヤナ「あっ！人数まで言っちゃだめ！」

坂っち「あわわ…。でもうちの人気キャラたちが『VM』の世界を歩き回れるなんて…面白いねー！」

ヤナ「ねー。好きなキャラが操れるのが良いでしょ？ちゃ～んと特性づけもされてるんだよ」

坂っち「やり方は？どうしたらいいの？」

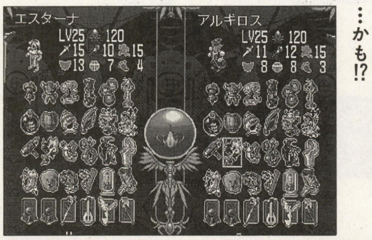
ヤナ「フリーバトルモードのみなんだけど，下の写真の画面である事をするだけ！」

坂っち「それは…？もうちょっと具体的に…。ヤナ，ヒント係じゃない」

ヤナ「これ以上はだめっ。ヤナだって苦労したんだゾ。頑張って自力で見つけ出そーう！坂っちのお気に入りのあのキャラ，チュ○チュウもいるんだよん」

坂っち「え，あのちびー子が！…う～，じゃあやってみたいから頑張ってみる…」

ヤナ「ゲームクリアしてる人もそうでない人も，絶対試してプレイしてみて！攻略本も1月末に出版予定だよ。心の友にぜひ1冊！」



◀この画面で何をするのか…凝視してればピンとくるかも!?

製作順調！『Ys eternal』

坂っち「みなさんお待ちかねの速報だよ！」

ヤナ「少しプレイしたんだけど…すごいよ」

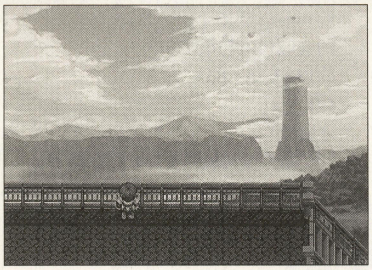
坂っち「あー…それだけじゃどこがすごいかわかんないって」

ヤナ「全部だよー！オープニングからもう感動モノなの～。身震いしちゃった，“あ～イースだぁ…！”って感じ？」

坂っち「やっぱりグラフィックは綺麗だよね！フィールド画面では，雲が流れたり風でお花が揺れたり…」

ヤナ「マウスでの操作性もバツグンだよ。はじめは体当たりとか恐かったけど，ダッシュなんかもできて快適なの！もちろんキーボードにも対応してる」

坂っち「イース大好き！って言ってくれる人も多いし，俄然リキ入っちゃうよね」



◀まだ開発途中なので，もっとスゴくなる可能性もアリ。…しかしビュリホー。

ヤナ「これは“Win95でイースがやりたい”っていうみんなの熱い想いに応えて余りあるできばえだと思うね！」

坂っち「1日も早くお届けできるようにスタッフ一同頑張ってます。期待して待っててね」

『ファルコムトレーディングカードvol.2』発売中！

もう，このパッケージは見かけたよね。今度の『vol.2』は，全部で116種類！『vol.1』に続いて，『vol.2』も集めよう！また，ファルコムショップにくれば，交換情報も入手できるかも！ショップにあるらくがきノート等をチェックしてみよう！通信販売も受け付けできるよ！

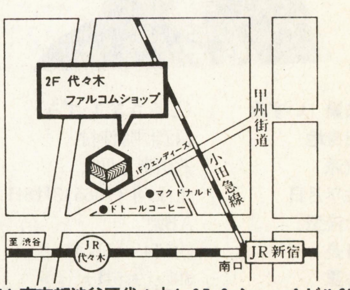
商品No.557　＊税込み
一袋（10枚入り）　360円
一箱（15袋入り）5,400円

代々木ファルコムショップ 年始『福引キャンペーン』まだ間に合う！

■1/18(日)まで『福引キャンペーン』開催！福引券をすでに持っている君は，その券無駄にしないでショップにいってみよう！「え～，券もってな～い」という人も，期間中ショップにて以下の方法で福引できるよ。

・3,000円以上のお買い上げ
・『VM』をお買い上げ（特別に2回）

景品には，VM発売キャンペーンでキャンペーンガールのお姉さんたちが着てたのを見かけた人もきっといるであろう，ゴールドに輝き背中にロゴ入りの『VM特製コート』もあるよ！これは，ショップでも販売していない真の限定プレミアもの！当たれば心も身体も暖ったか～い！その他，いろいろと取り揃えてるからのぞいてみて！



〒151 東京都渋谷区代々木1-37-2 ショーAビル2F
TEL.03/3379-7723
営業時間10:00～18:00　毎週水曜日定休日

第55回 マジカルステーション

〒651-0058 神戸市中央区葺合町馬止1-10マジカルビル　魔法株式会社

☆魔法株式会社ホームページURL　http://www.mahou.co.jp

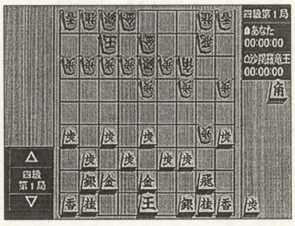
あけましておめでとうございます。

新年を迎えて，おかげさまでECEのマジカルステーションも数えて2歳となりました。それもこれも読者のみなさんの多大な助けがあってこそ。これからも，ECEとマジカルステーション，そして魔法株式会社をよろしくお願いします。

と，ちゃんとご挨拶もできたところで，1年の計は元旦にあり，幸先よく新作の発表がある今月のマジステ。早速はじめましょう。

PS版「将棋最強2」発売決定

パソコン版とスーパーファミコン版でそれぞれ発売され，大好評を得た「将棋最強2」が満を持してプレイステーションで発売されます。「将棋最強2」といえばもちろん，ウリは指定局面からの腕を競う将棋最強戦なわけですが，今回開発されたプレイステーション版は神吉宏充六段の監修のもと，パソコン版・スーパーファミコン版の盤面問題を再度見直し，より吟味して切れ味の鋭いの盤面問題ばかりをそろえました。また，いくらいい問題も相手をするコンピューターが弱くては面白くありません。今回これも，神吉六段の手によって鍛えられ，新たな定跡を覚えてさらに手強くなってます。



さらに今度のプレイステーション版は，なんと定価4,800円と，パソコン版・スーパーファミコン版の半額以下のお値段。さらにさらに，今回はコンビニでの販売。それもこれも，誰でも手軽に将棋の奥深い世界を体験してほしいという気持ちから。3月19日よりコンビニで，皆さんの将棋界への来訪をお待ちしております。

タイトル：将棋最強2
対応機種：プレイステーション
発売日　：3月19日（コンビニ専用）
定価　　：4,800円（税別）
ジャンル：将棋

☆まじかる・あ～とぎゃらりぃ☆

◆今月号のお題「和装」

今月のお題は「和装」。世界各国いろいろな民族衣装があるわけだけど，やっぱり日本人として着物，特に男性のECEとしては女性の振り袖には特別な美しさを感じてしまいます。で，振り袖に限らず，皆さんさまざまな和服を送ってくれました。その中で今月の金賞はくにきちさん，銀賞は高柳里夢さん，抽選での当選者は井上来夢んさんです。この3人の方には特製マジカルテレカを差し上げます。

◆4月号のテーマ

で今月募集するテーマですが，中西ジローさんの案によって「音楽家」。中西さんは実はミュージシャンをされているそうで。中西さんはぜひその姿をイラストにして送ってきてください。締切は2月12日頃です。

次号のまじぎゃらは，「聖職者」の発表です！

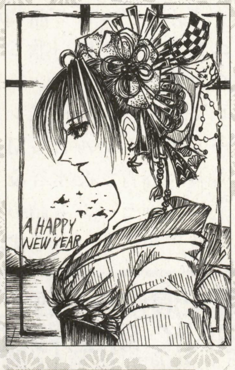
〈イラストを送るときの注意〉

1）自分の住所・氏名・ペンネーム・イラストに描いたキャラクターの名前を書く。（プロフィール等も書き添えて）
2）上記住所マジカルアートギャラリー係（略してM.A.G.係）宛に送る。まとめて送るときは封書がおトクです。
3）イラストは，ハガキサイズの厚手の紙に描く。薄いのは，ダメ，あと，名前がなかったり，切手が貼っていないほのがときどきあります。必ずポストに投函する前にもう1度確認！

InternetでもMAG!

インターネットを見られる人にお知らせです。「マジカルアートギャラリー」のWeb版ができました。本家ベーマガではスペースの関係で小さくなってしまったイラストも，ここでは大きく取り扱っています。先輩投稿者のイラストを勉強したい人も，単にイラストを見たい人も，もちろん掲載された本人も，ぜひ，魔法のHP（http://www.mahou.co.jp）に遊びに来てください。

金のあたま飾り賞



『沙月』ECEは残念ながら経験がないので分かりませんが，こんなに頭に飾りを乗せたら重くないんですか？

◀くにきち

銀の無精髭賞

『桧大弼』浪人のようにも見えますが，実は春画絵師。何もつけないプレーン団子が好きだそうです。

◀高柳里夢

『篁神音』那飛鳥さん，進路決定おめでとう。で，飲み会したいって高校生でしょうが。

▲那飛鳥秀之

『美乃（よしの）』出入りのクリーニング屋のけんちゃんとあやしい関係の人妻。

▲Cocofille

『？？？』見たまんまの案山子。確かに純和風かも。

▲中西ジロー

『？？？』お月見のイラストかな。ちょっと季節がずれちゃったけど。

▲ぶんちょ

『紫式部（？）』ECEは古文が苦手だったのでこんな和歌は知りませんでした。

▲忍

『若菜紫（ゆかり）』昭和初期の女学生。実はショタコンという設定も考えているらしい。

▲井上来夢ん

何が出るかな何が出るかな1998

㈱ポニーキャニオン
〒104-0042東京都中央区入船2-1-1
住友入船ビル10F

侍魂～サムライスピリッツ～
CD ￥1548(税込) CD 98.1.8 ON SALE

HYPER NEOGEO 64の3D格闘ゲームとして登場した『侍魂～サムライスピリッツ～』。その素晴らしすぎる楽曲のすべてが，早くも1500シリーズに！

全体的な雰囲気は，やはり和楽器を中心に組み立てたサムライスピリッツの世界観ならでは。今回担当ディレクターは，次のようにサウンドについて語っています。「収録をしていて思ったのだが，曲順どおりに聴いてゆき，聴き終わったときに総時間を見ると意外と長かった」

つまり１曲１曲は，実際の曲の長さよりも聴いた感覚ではかなり短く感じるってことですね。それはきっと他のゲームに比べ，ゆったりとしたテンポの曲が多いからでしょう。それだけサムライスピリッツのサウンド世界にどっぷりハマれるサントラということが言えるでしょう。

音質の向上も目（耳？）を見張るものがあります。ゲームセンターでは聴きとれない細かいニュアンスなどをぜひぜひ感じてくださいませ。

ヴァンパイアハンタードラマCD カプコン アミューズビデオ
CD ￥2548(税込) CD 98.1.8 ON SALE

98年ゲムドラナイト年始めのドラマCDはコレだ。アミューズビデオから発売されてる大人気のアニメイテッドシリーズと同じく，豪華なキャストでお送りします。CDブックレットにはスタジオ収録風景から，各キャストのコメント等々，ゲームファンもビデオファンも楽しめる１枚と言えましょう。

気まぐれマイベイビー アクセラ
CD ￥2548(税込) CD 98.1.8 ON SALE

まずオープニング曲（歌：水谷優子）とエンディング曲（歌：氷上恭子）は完全フルヴァージョン。さらにベストセレクトし，ニューアレンジを施したゲームオリジナルBGMを収録し，娘たち（大谷育江&水谷&氷上）からのの珠玉のメッセージも詰め込んだ感動のメモリアルアルバムです。必聴っスね。

不知火　舞／SNK
CD ￥1529(税込) CD 98.1.8 ON SALE

キャラクターズサウンドコレクション第６弾は，ナコルルに続き，２人目の女性キャラ『不知火舞』。ジャケットイラストは夏元雅人氏。シナリオはゲムドラドラマでお馴染みの滝本正至氏――と今回も不動のスタッフで臨みました。語り部分はむろん新録音。『舞に覚え書き』というタイトルがついてますが，雰囲気としましては“日記を付けながらつぶやいている”イメージ。今まで明かされなかったアンディとの出会い，彼を見つめて微妙に揺れる女心など聴きどころ満載。曽木亜古弥さんのボーカル曲「Dear 舞 BOY」もぜひお聴き逃しなく！

幕末浪漫～月華の剣士／～ARRANGE SOUND TRAX～ SNK 新世界楽曲雑技団
CD ￥2548(税込) CD 98.1.8 ON SALE

大好評の『幕末浪漫～月華の剣士』のアレンジサウンドトラックスが早くも登場です。何といってもフルオーケストラ編成アレンジ＋合唱の迫力がスゴイのなんの！　ゲームの中の情景やストーリーに応じた感情まで細部にわたって表現し，全編を通じてのサウンドの統一感には圧倒されること間違いなし。

またボーナストラックといってもよい麻績村まゆ子の「あかり唄」も聴きものなんです。ゲームの中から一条あかりのキャラクターを「ポン！」と抜き出したようなこの曲。あかりクンの明るく元気な“数え唄”もお楽しみあれ。まあ何はともあれ，1998年の筆頭は，新世界楽曲雑技団ならではの超大作にどっぷり浸ってください。ああ極楽極楽。

CHECK!BOOK MARK http://www.scitron.co.jp/

タイトル・イラスト：鹿児島県・かみら
タイトル冠文：大阪府・暁

ホームページ公開中

なにわ通信

PRESENTED BY マイコンソフト

http://village.infoweb.ne.jp/~fvgd3402/

ADDRESS● 〒530-0005 大阪市北区中之島3-2-4
朝日新聞ビル6F 電波新聞社大阪本社内
マイコンソフト株式会社 なにわ通信係

明けましておめでとうございます。

本年も，「マイコンソフト社」と「なにわ通信」をよろしくお願いいたします。

さてさて，前号でお話ししましたマイコンソフトのホームページについてですが，昨年の12月から試験的に公開しています。

URLは，このページのタイトルに書かれていますので機会があったら覗いてみてください。

文字ばかりで，つまらないかもしれませんが，新製品情報などは，なにわ通信よりも早くお伝えできるはずです。

新製品開発中

現在マイコンソフトではアップ・スキャンコンバーター「XRGB-1」の後継機を開発中です。後継機の名称は「XRGB-2」です。XRGB-2はXRGB-1と同様にゲーム機などのビデオ，S，RGB(21ピン)の映像をパソコン専用ディスプレイに表示する装置です。

対応ディスプレイは，水平同期周波数31kHz(640×480ドット)または，水平同期周波数15kHzに対応した15ピン・アナログRGBディスプレイです。(TOWNSディスプレイは未対応)発売は，4月頃になると思います。

XRGB-1との違い

XRGB-2は，XRGB-1に比べ以下の点が改善されています。

1.フルカラー対応になった。

2.ゲーム基板やプレイステーションの特定の画面で発生していたモアレ(画面の縦縞)をフルカラー化により改善。万が一，症状が発生しても，調整である程度改善できる。

3.ビデオ系の入力にも音声の入力端子が付いた。また，パソコンの音声も切り替えできるようになった。

4.ビデオとSの鮮明度が向上した。

わたしのシテオク体験談

“年中無休”というフダのさがっている店がある。そのフダの隣に“本日休業”というフダもあった。**(鹿児島県・かみら)** わたしの家の近くにある弁当屋さんにも“年中無休”と書かれたパネルの横に「年末年始は12月31日から1月3日までお休みをいただきます」という張り紙がしてありました。**(暁)(シテオク度9)**

ありがたいおハガキのコーナー

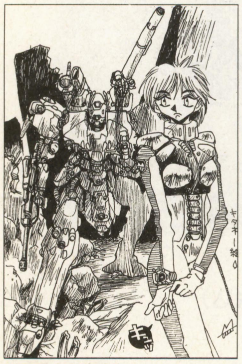
神奈川県・陣内直人
はじめまして！今年もたくさんイラストを送ってくださいね。力作をお待ちしています。

福島県・文月環戯菜
英検や奨学金の面接はどうだったでしょうか。受かってるといいですね。

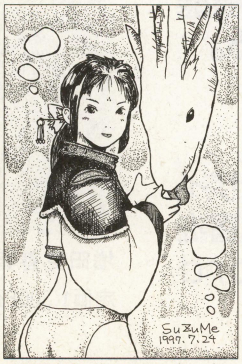
熊本県・楸
すてきな服を着たお姉さんですね。背景に描かれているのは，犬かな？

高知県・Cocofille
おおっ！これはまた大胆かつ寒そうな絵だ。胸元が魅力？だそうです。

神奈川県・松田ばんれい
松田ばんれいさんは最近梅こぶ茶にこっているそうです。私は玄米茶が好きですね。



兵庫県・藤本富久
ロボットが好きなのですか。メカを描ける人って尊敬しちゃいます。



大阪府・SuZuMe
今回は竜と女の子です。二人とも(一人と一匹)ペロンと舌を出してるところが可愛いらしいですね。

大阪府・榊原架威
修学旅行で熊本と長崎に行かれたそうです。わたしも，もう一度修学旅行に行きたいなあ。

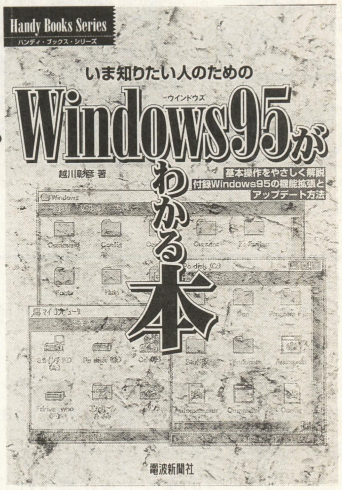
茨城県・流碧
流碧さんの今年の目標は「画力向上」だそうです。そうですねえ，私の目標は「我力向上」でしょうか。

北海道・月代銀猫
ここに描かれているキャラクターには全部名前が付けてあるそうです。
彼らは旅をしているようです。

ハンディ・ブックス・シリーズ

いま知りたい人のための

Windows95がわかる本



越川彰彦著
定価1,300円(税込)

入門者がはじめに覚えておくべき機能、今迄使ったことのない知らない機能などアプリケーションの操作および機能を図とともに、わかりやすく解説。

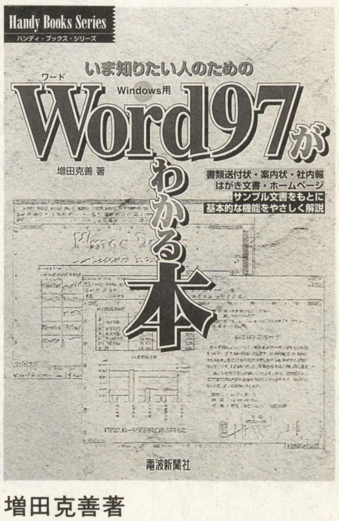
主な内容

●Windows95の起動と終了●Windows95のデスクトップ●ウィンドウを操作する●アプリケーションを操作する●書類ファイルを操作する●ネットワークを利用する●操作環境を整える●Windows95の機能拡張とアップデート

本文2色刷、わかりやすさ、見やすさで「Win95」「Word97」を完全マスター

いま知りたい人のための

Word97がわかる本



増田克善著
定価1,300円(税込)

案内状からWebページの作成まで―これだけの機能をマスターすれば誰でもWord97を使いこなせる。(基本操作を図とともに、わかりやすく解説。)

主な内容

●Wordの基本を知る●簡単な文書を作成する●デザインを施した文書を作成する●図表とグラフを入れた文書を作成する●はがき文書を作成する●ネットワークでWord97を利用する

電波新聞社 販売部 〒141-8715 東京都品川区東五反田1-11-15 ダイヤルイン 03-3445-8201

PCアウトレット館大きくなって
パソコンビッグバーゲン

お1人様1機種1台とさせていただきます

広告の商品は全機種台数限定となります。

広告掲載価格はすべて税別です

NEC 98VALUE STAR

PC-9821V166/S5 C2 展示処分品
※外箱、付属品有り。サポートセンターで動作確認済み。
定価¥318,000 **超特価¥155,000**
CPU:MMX Pentium166 RAM:32MB ディスプレイ:15インチ
HDD:2GB CD ROM:20倍速 モデム:33.6kbps
OS:Windows95 ソフト:一太郎8、ロータス1-2-3/97

PC-9821V13/S5 C3
定価¥298,000 **超特価¥149,800**
CPU:Pentium133 RAM:32MB ディスプレイ:15インチ
HDD:1.2GB CD ROM:8倍速 モデム:33.6kbps
OS:Windows95 ソフト:一太郎7、ロータス1-2-3

PC-9821V13/S5 D3 定価¥298,000 **超特価¥149,800**
CPU:Pentium133 RAM:32MB ディスプレイ:15インチ HDD:1.2GB CD ROM:8倍速
モデム:33.6kbps OS:Windows95 ソフト:Word95、Excel95

PC-9821V200/M7 F タワー型モデル
定価¥620,000 **超特価¥210,000**
CPU:MMX Pentium200 RAM:32MB ディスプレイ:17インチ HDD:4GB CD-R:読込4倍速
モデム:ISDN OS:Windows95 ソフト:Word95、Excel95

PC-9821V200/M7 J タワー型モデル
定価¥640,000 **超特価¥220,000**
CPU:MMX Pentium200 RAM:32MB ディスプレイ:17インチ HDD:4GB CD-R:読込4倍速
モデム:33.6kbps OS:Windows95 ソフト:Word95、Excel95

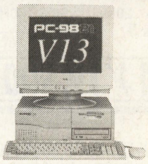
FUJITSU DESKPOWER

FMVS31651 展示処分品
※外箱、付属品有り。サポートセンターで動作確認済み。
定価¥313,000 **超特価¥165,000**
CPU:MMX Pentium166 RAM:32MB ディスプレイ:15インチ
HDD:2.6GB CD ROM:16倍速 モデム:33.6kbps
OS:Windows95 ソフト:一太郎8、ロータス1-2-3/97

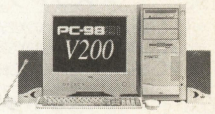
NEC 98 NOTE

PC-9821Ls12/D10 C
定価¥398,000 **超特価¥179,800**
CPU:Pentium120 RAM:32MB CRT:DSTN12.1インチ HDD:1GB
CD ROM:最大11倍速 モデム:33.6kbps OS:Windows95
ソフト:一太郎7、ロータス1-2-3

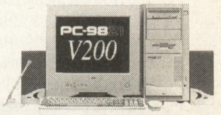
NEC VALUE STAR プリンタセット



PC-9821V13/S5 C3
＋
EPSON **PM-700C** ケーブル付
定価合計¥358,800 **超特価¥180,600**



PC-9821V200/M7 F
＋
EPSON **PM-2000C** ケーブル付
定価合計¥720,800 **超特価¥269,800**

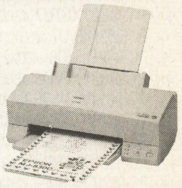


PC-9821V200/M7 J
＋
EPSON **PM-2000C** ケーブル付
定価合計¥740,800 **超特価¥278,800**

NEC 98NOTE プリンタセット

PC-9821Ls12/D10 C
＋
EPSON **PM-700C** ケーブル付
定価合計¥458,800 **超特価¥209,600**

EPSON カラープリンタ



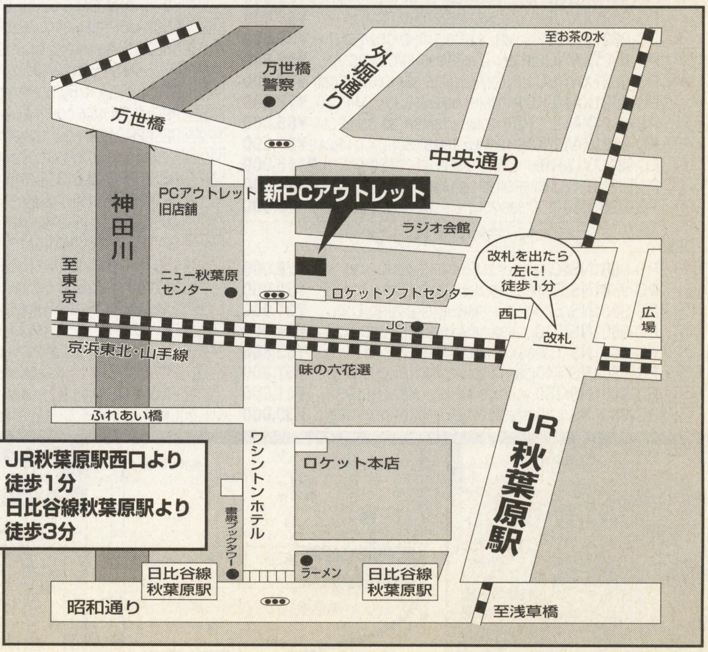
PM-700C	定価¥59,800	超特価¥29,800
PM-2000C	定価¥99,800	超特価¥59,800
MJ-830C	定価¥39,800	超特価¥23,800
MJ-830CS2	定価¥44,000	超特価¥26,800
MJ-510CS2	定価¥34,000	超特価¥22,300
MJ-930C	定価¥79,800	超特価¥56,800
PM-750C	定価¥59,800	超特価¥44,800

その他お買い得品多数入荷!!

ロケット
PCアウトレット

東京都千代田区外神田1-15-14
TEL.03-3257-0036 FAX.03-3257-0394

営業時間 AM10:30～PM8:00



通信販売 注文方法

国内発送いたします。発送料金は別途に必要です。
在庫切れの場合もありますので必ず確認の上注文してください。
当社 銀行口座（振込み手数料金はお客様の御負担になります）

銀行名	東京三菱銀行 秋葉原支店
口座名	ロケット通販部
口座NO	（普通）0686447

超優良中古パソコン店!

PC NET

今年も大特価!

さらに充実した品揃え

◆下取り・買取り致します◆

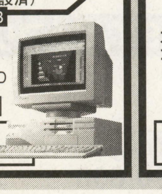
法人、個人OKの買取りサポートシステム
梱包用品(箱・パッキン など)ない方でもOK!

お問い合せは 03-3733-1441

大セール大特価大放出!!

PC-9801FS/U7
(6MB+100HD増設済)
注文No.U2208

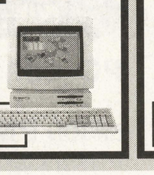
豊富なソフトウェア環境が活かせる98デスクトップ!
(386SX/20MHz/7.6MB/100HD/FM音源)
ディスプレイ別売



大特価 ¥19,800

PC-9801CS5
注文No.U0213

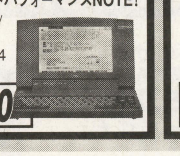
カラーディスプレイ内蔵のコンパクトボディ!
(386SX/16MHz/1.6MB/3.5×2/40HD/FM音源/12CRT一体型)



大特価 ¥12,800

PC-9801NS/A PC-PR101TN103R セット
注文No.A0047 注文No.P0091

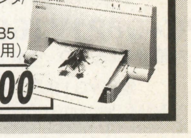
手軽さ、快適さで納得、コストパフォーマンスNOTE!
(486SX/33MHz/640KB/モノクロノート)
(カラー熱転写プリンタ:A4対応/103字/秒/80桁)



大特価 ¥45,800

PICTY80L(新品)
注文No.U5078

高画質カラープリンタをはじめよう!
(カラーインクジェットプリンタ/モノクロ600×300:カラー300×300/A4,B5レター対応、Win95専用)



大特価 ¥17,800

Win31モデルは別途¥15,000で、Win95モデルにアップグレードできます。

デスクトップ(5インチ)

注文No.	品名	価格
U2056	PC-9821AE/M7(486SX/25MHz/3,6MB/120HD/FM/PCM)	¥20,800
U1003	PC-9821AS/M7(486SX/33MHz/3.6MB/120HD/FM/PCM)	¥27,800
U2152	PC-9821AP/M7(486DX2/66MHz/3.6MB/120HD/FM/PCM)	¥29,800

デスクトップ(3.5インチ)

注文No.	品名	価格
U0207	PC-9801FX/U2(386SX/12MHz/1,6MB/FM)…………	¥6,800
U0220	PC-9801FS/U2(386/20MHz/1,6MB/FM)…………	¥13,800
U2001	PC-9801FS/U7(386/20MHz/1.6MB/3.5×2/100HD)…	¥20,800
U0210	PC-9801FA/U2(486SX/16MHz/1.6MB/FM)…………	¥15,800
U0201	PC-9801FA/U7(486SX/16MHz/1.6MB/100HD/FM)…	¥22,800
U0250	PC-9801BX/U2(486SX/20MHz/1.6MB/3.5×2)………	¥19,800
U0246	PC-9801BA/U2(486DX2/40MHz/1.6MB)…………	¥22,800
U0280	PC-9821BE/U7(486SX/25MHz/5.6MB/170HD/3.5×1)	¥28,800
U0638	PC-9821BF/U8(P60MHz/7.6MB/340HD)…………	¥39,800
U2088	PC-9821AE/U2(486SX/25MHz/1.6MB/FM/PCM/3.5×2)	¥24,800
U2184	PC-9821AE/U2(486SX/25MHz/9.6MB/240HD/FM/PCM)	¥35,000
U0241	PC-9821AS/U2(486DX/33MHz/3.6MB/FM/PCM/3.5×2)	¥29,800
U0240	PC-9821AS/U8(486DX/33MHz/3.6MB/240HD/FM/PCM/3.5×1)	¥39,800
U0260	PC-9821AP/U2(486DX2/66MHz/3.6MB/FM/PCM/3.5×2)	¥39,800
B0101	PC-9821AP/U2+8M(486DX2/66MHz/12.6MB/FM/PCM/3.5×2)	¥42,800
U2185	PC-9821AP/U2(増設)(486DX2/66MHz/7.6MB/340HD/3.5×2/PCM/FM)	¥45,800
U2089	PC-9821AP/U7(486DX/66MHz/3,6MB/120HD/FM/PCM)	¥39,800
U0261	PC-9821AP/U9(486DX2/66MHz/3.6MB/510MB/FM/PCM/3.5×1)	¥48,800
U0415	PC-9821AP2/C9(486DX2/66MHz/5.6MB/3.5×1/510HD/CD/FM/PCM)	¥51,800
U0636	PC-9821XS/U7(486DX2/66MHz/5.6MB/210HD/PCM)	¥44,800
U6003	PC-9821XS/U7(486DX2/66MHz/5.6MB/210HD/CD4/PCM/CD付)	¥46,800
U0269	PC-9821XS/C8(486DX2/66MHz/5.6MB/340HD/CD/PCM/CD付)	¥48,800
U0634	PC-9821XP/U8(486DX4/100MHz/5.6MB/270HD/PCM)	¥48,800
C0054	PC-9821V13/S5RA(P133MHz/16MB/850HD/CD4/15CRT)	¥125,000
C0062	PC-9821V13/S5C2(P133MHz/16MB/1.2G/CD6/28.8モデム/15CRT)	¥129,000
U0213	PC-9801CS5(386SX/16MHz/1.6MB/3.5×2/40HD/12CRT/一体型)	¥12,800
U0673	PC-9821CS2/S3(486SX/33MHz/5.6MB/340HD/3.5×1/CD/本体のみ)	¥29,800
B0107	PC-9821CB2/B(486DX2/66MHz/8MB/620HD/CD/PCM/14CRT/一体型)	¥69,800
U0670	PC-9821CB3/T(P75MHz/16MB/850HD/CD4/FAX144K/14CRT/一体型)	¥79,800
B0118	PC-9821CB10/TA(P100MHz/16MB/850HD/PCM/CD/14CRT/一体型)	¥94,800
U2188	PC-9821XF/C9(P60MHz/8MB/540HD/3.5×2/CD/マニュアル欠)	¥52,800
B0121	PC-9821CR13/TB(P133MHz/16MB/850HD/CD4/14.4K/一体型)	¥138,000
C0011	PC-9821XA/U8(P90MHz/7.6MB/270HD/PCM)………	¥53,000
U2028	PC-9821XA/C9(P90MHz/7.6MB/540HD/CD2/PCM)‥	¥58,000
C0018	PC-9821XA7/C8(P75MHz/8MB/850HD/CD4/PCM)	¥59,800
U2166	PC-9821XA10/C4(P100MHz/16MB/420HD/CD4/PCM)	¥77,800
U0723	PC-9821XA10/K8(P100MHz/8MB/850HD/CD4/PCM)	¥78,800
C0023	PC-9821XA12/C12(P120MHz/16MB/1.2G/CD4/PCM)	¥85,800
C0031	PC-9821XA12/K8(P120MHz/16MB/850HD/CD4/PCM)	¥87,800
C0049	PC-9821XV13/R16(P133MHz/16MB/1.6G/CD4/PCM/タワー型)	¥115,000
U2193	PC-9821ST15/L16(PPRO/150MHz/16MB/1.6GHD/PCM/CD6)	¥124,000
U0242	PC-H98/U60-100(386/25MHz/1.5MB/100HD/ハイレゾ)	¥9,000

ノート・ラップトップ

注文No.	品名	価格
U0317	PC-9801NS20(386SX/12MHz/640KB/20HD/モノクロ)……	¥28,000
U0311	PC-9801NS/E(386SX/16MHz/640KB/モノクロ)…………	¥30,000
U0313	PC-9801NS/E20(36SX/16MHz/640KB/20HD/モノクロ)	¥31,000
U0315	PC-9801NS/E40(386SX/16MHz/640KB/40HD/モノクロ)	¥34,000
U0319	PC-9801NS/T(386SX/20MHz/640KB/モノクロ)…………	¥33,800
U0324	PC-9801NS/T40(386SX/20MHz/640KB/40HD/モノクロ)	¥37,800
U0359	PC-9801NS/T80(386SX/20MHz/640KB/80HD/モノクロ)	¥41,800
U0307	PC-9801NS/L40(386SX/20MHz/640KB/40HD/モノクロ)	¥39,000
U0301	PC-9801NS/R(486SXJ/16MHz/640KB/モノクロ)…………	¥34,800
U0365	PC-9801NS/A(486SX/33MHz/640KB/モノクロ)…………	¥39,800
U0356	PC-9801NA(486SX/20MHz/2.6MB/モノクロ)…………	¥39,800
U3030	PC-9801NA/40(46SX/20MHz/2.6MB/40HD/モノクロ)……	¥44,800
U0312	PC-9801NC(386SX/20MHz/2.6MB/TFT)…………	¥39,800
U0360	PC-9801NC40(386SX/20MHz/2.6MB/40HD/TFT)……	¥44,800
U0322	PC-9801NX/C(486SX/20MHz/640KB/TFT)…………	¥49,800
J0135	PC-9801NX/C120(486SX/20MHz/3.6MB/120HD/TFT)	¥54,800
U0338	PC-9801NA/C(486SX/20MHz/2.6MB/TFT)…………	¥49,000
U0349	PC-9801NA40/C(486SX/20MHz/2.6MB/40HD/TFT)	¥52,000
U3008	PC-9801NA/120C(486SX/20MHz/2.6MB/120HD/TFT)	¥54,800
J0274	PC-9821ND2/5(486DX2/50MHz/16MB/540HD/D-STN)	¥74,800
U0366	PC-9821NE(486SX/33MHz/3.6MB/TFT)…………	¥59,800
U0304	PC-9821NE/120(486SX/33MHz/5.6MB/120MB/TFT)	¥64,800
U0675	PC-9821NE/340(486SX/33MHz/5.6MB/340HD/TFT)	¥69,800
C0013	PC-9821NF/810(P75MHz/7.6MB/810HD/PCM/TFT)	¥94,800
J0301	PC-9821NS/340(486DX2/50MHz/5.6MB/340HD/TFT)	¥79,800
B0104	PC-9821NP/340(486DX4/75MHz/5.6MB/340HD/PCM/TFT)	¥84,800
C0035	PC-9821NB7/5(P75MHz/8MB/540HD/PCM/TFT)…	¥114,000
A0066	PC-9821NB7/C5(P75MHz/8MB/540HD/CD/PCM/TFT)	¥124,000
U3121	PC-9821NB7/C8(P75MHz/8MB/810HD/CD/PCM/W31/TFT)	¥128,000
A0057	PC-9821NA9/H8(P90MHz/16MB/810HD/CD4/PCM/TFT)	¥135,000
U0362	PC-9801T/W5(LT:386SX/16MHz/1.6MB/40HD/3.5×2/モノクロ)	¥19,800
U0337	PC-9801T/S5(LT:386SX/16MHz/1.6MB/40HD/STNカラー)	¥25,800
U0321	PC-9801T/F71(LT:386SX/16MHz/1.6MB/100HD/TFT)	¥39,800

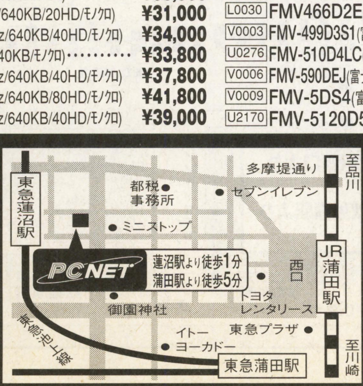
バッテリーパックは消耗品につき保証対象外とさせていただきます。

MAC/DOS/V

注文No.	品名	価格
J0647	Acer Power 486V(Acer)(486SX/33MHz/8MB/340HD)	¥23,800
J0629	Acer Power 486VP(Acer)(486DX2/66MHz/16MB/340HD)	¥29,800
U2021	PC433DXLP(DEC)(486DX/33MHz/16MB/300HD)……	¥24,800
U0277	PC466D2LPV(DEC)(486DX2/66MHz/16MB/234HD/マニュアル欠)	¥19,800
U2081	FR-832JA-WB(DEC)(P90MHz/32MB/540HD/3.5×1)	¥54,800
U2192	FR-965JA-WD(DEC)(P133MHz/16MB/1.2GHD/CD/タワー型)	¥86,800
U0291	VENTURIS 575(DEC)(P75MHz/8MB/420HD)………	¥44,800
U2015	PS/V(2411-NPW)(IBM)(486DX2/66MHz/8MB/340HD/3.5×1/マニュアル欠)	¥34,800
U2191	PS/V(2410-NVC)(IBM)(486DX2/66MHz/32MB/340HD)	¥39,800
U2079	6573-J5G(IBM)(486DX4/100MHz/16MB/540HD/3.5×1)	¥39,800
U0920	6885-J0M(IBM)(P90MHz/8MB/720HD/CD)…………	¥49,800
U2078	6883-J8P(IBM)(P100MHz/8MB/850HD/CD)…………	¥59,800
U2077	6883-JF7(IBM)(P133MHz/16MB/1.2GHD/CD/Win95upg付)	¥88,000
U3039	PS/55NOTE-N23/SX(IBM)(386SX/16MHz/2MB/モノクロ)	¥9,900
U2046	PROLINEA 4/50(COMPAQ)(486DX2/50MHz/6MB/420HD)	¥24,800
U2098	PROLINEA 4/66(COMPAQ)(486DX2/66MHz/4MB/120HD/3.5×1)	¥28,800
U2029	DESKPRO4/66I(COMPAQ)(486DX2/66MHz/8MB/340HD/付属品欠)	¥32,800
U2106	PRESARIO CDS520(COMPAQ)(486DX2/66MHz/8MB/420HD/CD/モデム/15CRT一体型)	¥59,800
U2173	DESKPRO XL5133(COMPAQ)(P133/16MB/2.1GHD/CD)	¥83,000
U2174	DESKPRO XL6150(COMPAQ)(PPro150/32MB/2.1GHD/PDCD/NT351)	¥158,000
U2130	466/L(DELL)(486DX2/66MHz/16MB/240HD)…………	¥29,800
U2178	GATE P5-166MM(GATEWAY)(P166/32MB/2GHD/CD4)	¥129,000
U2024	VECTRA 486/66LV(HP)(486DX/66MHz/12MB/240HD/付属品欠)	¥29,800
L0029	FMV433SD2E(富士通)(486SX/33MHz/4MB/340HD)…	¥24,800
L0030	FMV466D2E(富士通)(486DX/66MHz/4MB/340HD)……	¥28,800
V0003	FMV-499D3S1(富士通)(486DX4/100MHz/8MB/420HD/CD4/本体のみ)	¥38,800
U0276	FMV-510D4LC(富士通)(P90MHz/8MB/635HD/CD4/14.4K/一体型)	¥69,800
V0006	FMV-590DEJ(富士通)(P90MHz/8MB/730HD/CD4/マニュアル欠/本体のみ)	¥48,000
V0009	FMV-5DS4(富士通)(P100MHz/8MB/850HD/CD4/15CRT)	¥98,000
U2170	FMV-5120D5(富士通)(P120MHz/16MB/1GHD/CD無し)	¥69,800
V0014	FMV-5DSE54A(富士通)(P120MHz/8MB/850HD/CD4/CRT/15CRT付)	¥112,000
U2143	FMV-575D5P4(富士通)(P75MHz/24MB/1.2GHD/CD/CRT/15CRT付)	¥88,000
L0034	FMV53DE3P3(富士通)(P133MHz/16MB/1GHD/CD4)	¥98,000
U0295	NBGVL486DX2/66(ハンズテック)(486DX2/66MHz/16MB/340HD)	¥19,800
U2158	D4660VC(日立)(486DX2/66MHz/6MB/540HD)………	¥39,800
U2179	FR-P70WA-AJ(DEC)(486SX/33MHz/8MB/170HD/モノクロ)	¥19,800
U3038	ThinkPad 550BJ(IBM)(386SX/20MHz/6MB/80HD/プリンタ内蔵/モノクロ/マニュアル欠)	¥19,800
U0394	ThinkPad 330CS(5523-JBB)(IBM)(486SLC2/50MHz/4MB/140HD/D-STN)	¥39,800
U3127	ThinkPad 345CSE(IBM)(386SX/16MHz/4MB/40HD/TFT)	¥33,000
U3080	ThinkPad 345CSE(2610-EJF)(IBM)(486DX4/75MHz/4MB/360HD/10.4D-STN)	¥74,800
U3114	Versa2535《新品》(PB-NEC)(P133MHz/16MB/1GHD/CD8/WIN95/12.1D-STN)	¥158,000
U3095	LATITUDE XP4100CX(DELL)(486DX4/100MHz/20MB/270HD/TFT)	¥69,800
U3115	FMV-450NL/S/340S(富士通)(486DX2/50MHz/8MB/340HD/VGA/D-STN)	¥58,000
B0115	FMV-475NU/S(OASYS)(富士通)(486DX4/75MHz/8MB/340HD/親指シフト/D-STN)	¥59,800
U3016	FMV-49NATF1(富士通)(486DX4/100MHz/8MB/710HD/TFT)	¥79,800
U3124	FMV-50NAWJ5(富士通)(P100MHz/16MB/810HD/CD/TFT)	¥128,000
U3123	FMV-51NAWJ1(富士通)(P120MHz/8MB/810HD/CD/TFT)	¥134,000
U3108	DynaBook GT475(031cs)(東芝)(486DX4/75MHz/16MB/350HD/10.4D-STN)	¥78,000
U3111	NF486-DST(ユニシス)(486DX4/75MHz/20MB/300HD D-STN)	¥64,800
U3020	FMA-3600(Pentium/24MB/520HD/D-STN/マニュアル・アダプタ欠)	¥85,000
U3125	ThinkPad (2437-)(IBM)(486SX/33MHz/6MB/160HD/モノクロ)	¥16,000
U9073	MAC CLASSIC Ⅱ(Apple)(68030/16MHz/10MB/38HD/モノクロ/一体型)	¥36,500
U0991	MAC LC Ⅱ(Apple)(68030/16MHz/10MB/120HD/付属品欠)	¥10,800
U9072	MAC Ⅱ CI(Apple)(68030/25MHz/FPU/24MB/510HD)…	¥19,800
U9087	MAC Ⅱ FX(Apple)(68030/40MHz/FPU/10MB/150HD/付属品欠)	¥21,800
U9074	MAC Ⅱ FX(Apple)(68030/40MHz/FPU/8M/1GHD)……	¥29,800
U9063	MAC Ⅱ VX(Apple)(68030/33MHz/FPU/20MB/230HD/マニュアル欠)	¥19,800
U9071	CENTRIS 610(Apple)(68LC040/20MHz/45MB/230HD)	¥39,800
U9056	CENTRIS 610(Apple)(68LC040/20MHz/8MB/160HD/マニュアル欠)	¥28,000
U9058	CENTRIS 650(Apple)(68LC040/20MHz/16MB/1GHD/マニュアル欠)	¥39,800
L0027	LC475(Apple)(68LC040/25MHz/8MB/160HD)………	¥40,000
U9081	CENTRIS 650(Apple)(68LC040/33MHz/24MB/498HD)	¥36,000
L0025	LC630(Apple)(68LC040/33MHz/8MB/250HD)………	¥45,000
L0026	LC630(Apple)(68LC040/33MHz/12MB/350HD)………	¥48,000
U2069	Power Mac 6200/75(Apple)(PPC601/75MHz/16MB/500HD/CD)	¥79,800
U2070	Power Mac 7100/80AV(Apple)(PPC601/80MHz/16MB/350HD/CD)	¥79,800
U9089	Power Mac 7100/80AV(Apple)(PPC601/80MHz/16MB/700HD/CD)	¥88,000
U9090	Power Mac 7200/90(Apple)(PPC601/90MHz/16MB/500HD/CD)	¥84,800
L0028	Power Mac 7500/100(Apple)(PPC601/100MHz/16MB/1GHD/CD)	¥119,800
U0288	Power Mac 8100/100AV(Apple)(PPC601/100MHz/16MB/700HD)	¥114,800
U3119	Power Book 165C(Apple)(68030/25MHz/10MB/210HD/アクティブマトリスクカラー)	¥51,800
U9092	Power Book 170(Apple)(68030/25MHz/8MB/80HDD/スーパーツイスト液晶)	¥29,800
U3023	Power Book 180(Apple)(68030/33MHz/4MB/120HD/スーパーツイスト液晶)	¥59,800
U3103	Power Book 520(Apple)(68LC040/50MHz/12MB/240HD/コプロ無/モノクロ)	¥65,000
U3102	Power Book 520(Apple)(68LC040/50MHz/12MB/320HD/モデム/コプロ無/モノクロ)	¥65,000
U0391	Power Book 5300CS(Apple)(PPC603e/100MHz/16MB/750HD/10-T/アクティブマトリスクカラー)	¥169,800
U7494	JW-05V(東芝)(ワープロ:明朝・ゴシック・毛筆/熱転写70字/秒/モノクロ/マニュアル欠品/モノクロ)	¥18,000

ディスプレイ

注文No.	品名	価格
U0426	N5913R(14カラー:640×400/0.31mm/デジアナ共用/98用)……	¥6,000
U0474	PC-KD1511(15カラー:640×400/0.28mm/98用)…………	¥8,500
U0465	PC-KD1521(15カラー:640×400/0.31mm/98用)…………	¥7,500
U0424	PC-TV454(15カラー:640×400/0.35mm/TV付/リモコン欠)………	¥8,800
U0409	PC-TV455(15カラー:640×400/0.31mm/TV付/リモコン欠)………	¥9,800
J0439	D151(15マルチ:1120×768max)…………………	¥25,800
D0136	JC-1574VM(15マルチ:1120×768max)《超美品》………	¥29,800
U4022	PC-KM151(15マルチ:1024×768max)………………	¥24,800
U0463	PC-KM153R(15マルチ:1120×768max)………………	¥29,800
D0047	PC-KM171(17マルチ:1280×1024max)………………	¥40,000
U4053	PC-KM172(17マルチ:1280×1024max)………………	¥43,000



秋葉原から京浜東北線で21分

PC NET ピーシーネット
〒144 東京都大田区西蒲田7-20-5
第七醍醐ビル1F

SHOP営業時間/11:00〜19:30

通販営業時間/月〜金9:30〜19:00
土・日・祝日11:00〜19:30

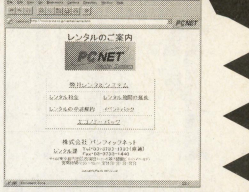
★中古パソコン店最大級のめちゃ広いフロア(面積330m²)

デスクトップから周辺機器まで
98,MAC,DOS/V を中心に
豊富な品揃え(常時2,000台)

大好評! ホームページ http://www.prins.co.jp/

中古
- 捜しやすい検索機能豊富
- 商品画像付き
- リアルタイムな機種情報
- 最新の価格でGET!

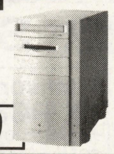
レンタル
- レンタルのページを新規開設!
- 常に最新機器をお手元に!
- 充実したアフターサービス
- 商品画像付き!

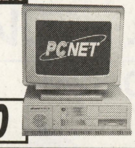


大セール大特価大放出!!

FMV53NA5W5
(富士通)
注文No.U3134
高速・大画面で携帯性抜群!
(Pentium/133MHz/32MB/1.3GHD/CD(10倍速)/TFTカラー/12.1インチ)

大特価 ¥168,000

Power Mac 8500/180
(Apple)
注文No.U2212
気持ちよいレスポンスとフットワーク!
(Power PC604e/180MHz/32MB/2GHD/CD〈8倍速〉)

大特価 ¥158,000

olivetti M300-30 15CRTセット
(olivetti)
注文No.U2213
使いやすさを追求したDOS/Vデスクトップ!
(486SX/25MHz/8MB/70HD/マニュアル欠品/15"CRTセット/600×400)


大特価 ¥19,800

PC-466D2LPV
(DEC)
注文No.U0277
本格派DOS/Vなのにこの価格!
(486DX2/66MHz/16MB/234HD/マニュアル欠品)
ディスプレイ別売

大特価 ¥19,800

注文No.	商品	価格
U0453	M1297(Apple)(13カラー)	¥9,800
U0455	M1298(Apple)(16カラー)	¥25,000
U4096	ColorMonitor1473(COMPAQ)(15マルチ:1280×1024)	¥24,800
U4009	D1196A(HP)(15マルチ:1024×768/ケーブル欠)	¥24,800
U4121	MX17S(MAG)(17マルチ:1280×1024max)	¥38,000
U4126	MXE-17S(MAG)(17マルチ:1280×1024max)	¥38,000
U4059	M2012J/A(MAC)(21カラー/MAC用)	¥64,800
U4078	FLEXSCAN 9070U(NANAO)(16マルチ:800×600max/20k〜50k)	¥32,000
U4117	FLEXSCAN 33F(NANAO)(17マルチ:1280×1024max)	¥40,000
U4110	K-PCDS-17010(ILIOS)(NSE)(17マルチ:1280×1024max)	¥38,000
U4039	CR-4500(エプソン)(14カラー:640×480(VGA)/0.28mm)	¥8,800
D0127	CMT-B17M6W(サンヨー)(17マルチ:1024×768max/0.28mm)	¥32,800
U0485	GVM-2100W(ソニー)(21インチ:720×480/0.55mm/トリニトロン)	¥64,800
D0131	FMVCRT(富士通)(15マルチ:1024×768/3列15pin)	¥24,800
U0403	RD-17S(三菱)(17マルチ:1280×1024max)	¥40,000
U4089	DF-3017(飯山電機)(17カラー:640×400)	¥19,800
U0458	MF-5517AJ(飯山電機)(17マルチ:1024×768max)	¥32,800
U4021	MF-8217J(飯山電機)(17マルチ:1280×1024max)	¥40,000
U4123	MF-8517B(飯山電機)(17マルチ:1280×1024max)	¥40,000
U0488	VSA-171(緑電子)(17マルチ:1024×768max)	¥32,800
U0469	LS-2617FN(17マルチ)	¥38,000
K0200	STD9750(19カラー:カラーグラフィックカード8)	¥43,000
J0424	モデル461(15カラー:DOS/V用)	¥18,000

プリンタ

注文No.	商品	価格
P0091	PC-PR101/TN103R(80桁熱転写:漢字103字/秒/カラー対応)	¥6,980
P0114	PC-PR101/J180(80桁カラーインクジェット:漢字110字/秒/カラー対応)	¥15,800
U0525	PC-PR201/45L(136桁シリアル:漢字45字/秒)	¥21,000
U0557	PC-PR201/60(136桁シリアル:漢字60字/秒/カラー対応)	¥23,000
U0527	PC-PR201/63(136桁シリアル:漢字63字/秒/カラー対応)	¥23,800
U0528	PC-PR201/63A(136桁シリアル:漢字63字/秒/カラー対応)	¥24,800
U0501	PC-PR201/80A(136桁シリアル:漢字80字/秒/カラー対応)	¥27,800
U0461	PC-PR2000/4R(レーザー:A3対応)	¥39,000
U0535	PC-PR4000E/4(レーザー:A3対応)	¥39,800
U0559	LaserWriter2 SC(Apple)(レーザー:A4対応/Mac用)	¥16,000
U0561	LaserWriterSelect(Apple)(レーザー:A4対応/Mac用)	¥13,000
U0587	C2037A(HP)(レーザー:A4対応/600dpi/12枚/秒)	¥19,800
K0207	MJ-800C(エプソン)(モノクロインクジェット)	¥19,800
J0089	HG-5130(エプソン)(モノクロインクジェット)	¥48,000
U0555	LP-8000(エプソン)(レーザー:B4対応)	¥38,000
U0546	LP-8500(エプソン)(レーザー:B4対応)	¥42,800
P0099	MJ-1050V2(エプソン)(モノクロインクジェット:A3対応/トラクタ付き)	¥19,800
P0094	MJ-700V2C(エプソン)(カラーインクジェット:A4対応)	¥12,800
P0111	MJ-900C(エプソン)(カラーインクジェット:A4対応)	¥16,000
U0517	CP-630(カシオ)(レーザー:A3対応/Win専用)	¥39,800
U5075	CP-3500GT(カシオ)(レーザー)	¥28,000
U0582	BJ-330J(キャノン)(モノクロインクジェット:A3対応)	¥15,800
U0566	BJ-10V(キャノン)(モノクロインクジェット:A4対応)	¥7,000
U0580	LBP-A304E(キャノン)(レーザー:A3対応)	¥48,000
P0102	LBP-A309G2(キャノン)(レーザー:A3対応)	¥64,000
U0577	LBP-B406E(キャノン)(レーザー:B4対応)	¥30,000
U5009	LBP-B406E2(キャノン)(レーザー:B4対応)	¥33,000
P0023	LBP-B406G(キャノン)(レーザー:B4対応)	¥34,800
U0563	LBP-B406G2(キャノン)(レーザー:B4対応)	¥38,000
U0957	UP-5000(ソニー)(ビデオプリンタ:720×468画素)	¥29,800

トナー等は消耗品につき標準添付されておりません。別途、ご確認下さい。

ハードディスク

注文No.	商品	価格
U0654	PC-9801B-37(NEC)(98FELLOW用/120MB)	¥5,000
U7178	INTER-240B(ICM)(98FELLOW用/240MB)	¥9,800
U0697	PC-9821A-E05(NEC)(98MATE用/120MB)	¥5,000
U7552	LHD-MA170PA(ロジテック)(98MATE用/170MB)	¥7,000
J0525	INTER-340AN(ICM)(98MATE用/340MB)	¥15,000
U7578	INTER-AR540(ICM)(98MATE用/540MB)	¥18,000
U0646	PC-9801NS/E-35(NEC)(98NOTE用/40MB)	¥3,000
U7113	PACK NR-80(ICM)(98NOTE用/80MB)	¥5,000
U7022	PACK SE-200(ICM)(98NOTE用/200MB)	¥10,000
U0864	DNN-250(メルコ)(98NOTE用/250MB)	¥13,000
U7645	TRUST-NE340(テクサ)(98NOTE用/340MB)	¥15,000
H0171	DNN-T540(メルコ)(98NOTE用/540MB)	¥19,000
U6015	HDN-810M(I/O)(98NOTE用/810MB)	¥25,000
U0473	AV-100FR(キャラベル)(PC-9801FX,FS,FA用/100MB)	¥10,000
J0402	PC-9801T-35(NEC)(PC-9801T/W2用/40MB)	¥3,000
U7584	HyperHD1080(ヤノ電器)(外付:MAC専用I/Fなし/1GB)	¥21,000
U7580	COMPAQ用HDD(COMPAQ)(内蔵:DESKPRO/PROLINEA用/1GB)	¥14,000
U7080	PC-HD270D(NEC)(外付:2台目増設用/270MB)	¥15,000
U7053	A-040(外付:I/F付/40MB)	¥5,000
U0913	LHD-B240H(ロジテック)(外付:I/F付/240MB)	¥15,000
U0804	HD-SA80(三菱)(外付:I/F付/ガイド欠/80MB)	¥8,000
U7062	HC-100ES(ICM)(外付:I/F付/ガイド欠/100MB)	¥10,000
U7628	ND-540-BL(ICM)(外付:I/F付/ガイド欠/540MB)	¥21,000
U7046	POKEDY(R2-C4)(緑電子)(外付:持運び可能HDD/40MB×2)	¥6,000

メモリ

注文No.	商品	価格
U0478	RCD-2000(メルコ)(PC-9801N,NV,NS用2MB)	¥1,000
U0619	PIO-98NT-4MB(I/O)(PC-9801N,NV,NS用4MB)	¥2,000
U0049	RCD-6000(メルコ)(PC-9801N,NV,NS用6MB)	¥3,000
U0900	PIO-98NT-8M(I/O)(PC-9801N,NV,NS用8MB)	¥4,000
U7075	ENA-4000(メルコ)(PC-9801NA,NA/C用4MB)	¥2,000
U0007	NA34-8M(I/O)(PC-9801NA,NA/C用8MB)	¥4,000
U7078	NR34-4M(I/O)(PC-9801NS/R,NL/R用4MB)	¥2,000
U0685	PC-9801NS/R-04(NEC)(PC-9801NS/R,NL/R用8MB)	¥4,000
U0706	ENT-6000(メルコ)(PC-9801NS/T用6MB)	¥3,000
U0069	NX34-8M(I/O)(PC-9801NX/C用8MB)	¥4,000
U0200	ENX-12M(メルコ)(PC-9801NX/C用12MB)	¥6,000
R0099	NE34A-4M(I/O)(PC-9821NE,PC-9801NS/A用4MB)	¥2,000
U0779	PC-9821NE-B02(NEC)(PC-9821NE,PC-9801NS/A用8MB)	¥4,000
U0773	PC-9821NE-B03(NEC)(PC-9821NE,PC-9801NS/A用12MB)	¥6,000
U0718	PC-9821N-B01(NEC)(PC-9821NE2,ND,NP,NS,NM,NF,ES用4MB)	¥2,000
J0027	PC-9821N-B02(NEC)(PC-9821NE2,ND,NP,NS,NM,NF,ES用8MB)	¥4,000
U0714	PC-9821N-B03(NEC)(PC-9821NE2,ND,NP,NS,NM,NF,ES用16MB)	¥8,000
J0358	PC-9821LD-B01(NEC)(PC-9821NE3,LD,NA7用4MB)	¥2,000
U7633	ENL-8M(メルコ)(PC-9821NE3,LD,NA7,LT,ND2用8MB)	¥4,000
R0155	FT342-16M(エフテック)(PC-9821NE3,LD,NA7,LT,ND2用16MB)	¥8,000
U7086	PC-9821NA9-B01(NEC)(PC-9821NB,LA,NA用8MB)	¥4,000
J0158	PIO-98T34-4M(I/O)(PC-9801LS,9801T/W2用4MB)	¥2,000
U0099	PC-9801T-11U(NEC)(PC-9801T/FS用4MB)	¥2,000
U0040	MTA-4000L(メルコ)(PC-9801T/W,F用4MB)	¥2,000
U0006	PIO-DA134-4M(I/O)(PC-9801DA用4MB)	¥2,000
J0351	PC-9801FX-01(NEC)(PC-9801FX用2MB)	¥1,000
U0093	PC-9801FA-01(NEC)(PC-9801FA用2MB)	¥1,000
U0041	EFA-4000(メルコ)(PC-9801FA用4MB)	¥2,000
U0738	EFA-6000(メルコ)(PC-9801FA用6MB)	¥3,000
U0589	FA34-8M(I/O)(PC-9801FA用8MB)	¥4,000
U0050	EAB-4000(メルコ)(PC-9801BX.BA,PC-9821AE,AP用4MB)	¥2,000
U7094	EAB-10M(メルコ)(PC-9801BX.BA,PC-9821AE,AP用10MB)	¥5,000
U0897	PC-9821A-B01(NEC)(PC-9821AP用4MB)	¥2,000
U0096	EAB-6000(メルコ)(PC-9821AP用6MB)	¥3,000
U0058	BA34-8M(I/O)(PC-9801BX,BA,PC-9821AE,AS,AP用8MB)	¥4,000
U0078	PC-9801-54U(NEC)(増設RAMサブボード1MB)	¥500
U0012	PIO-EX134SS-2M(I/O)(PIO-シリーズへ増設用2MB)	¥1,000
U0876	XMC-2000(メルコ)(増設RAMサブボード2MB)	¥1,000
U7013	XRB-4000(メルコ)(増設RAMサブボード4MB)	¥2,000
U7076	XMT-8000(メルコ)(増設RAMサブボード8MB)	¥4,000
U0012	PIO-EX134S-2M(I/O)(PIO-シリーズへ増設用2MB)	¥1,000
U0199	MRL-4000(メルコ)(PC-98RL2,5用4MB)	¥2,000
U0004	EHR-4000(メルコ)(PC-H98model60/70/100用4MB)	¥2,000
J0329	EHS-8000(メルコ)(PC-H98model60/70/100用8MB)	¥4,000
J0311	VCA-4M(メルコ)(CONTURA用4MB)	¥2,000
U0423	VEM8MTP530(キュービック)(ThinkPad530用8MB)	¥4,000
J0531	AP-SIM326-4M(I/O)(Macintosh用4MB)	¥2,000
U0871	DIM-8M(I/O)(PowerMac用8MB〈168pin/64bit〉)	¥4,000
U7587	AD-16M168N(アドテック)(PowerMac用16MB)	¥8,000
J0544	ADM-16MPB(アドテック)(PowerBook 500シリーズ用16M)	¥8,000
U8077	J31MESS7(東芝)(Dyna BookSS用2MB)	¥1,000
U8076	MEMC08PA(東芝)(Dyna BookSS用8MB)	¥4,000
U7058	RCT-4000L(メルコ)(DynaBook T1000SE/XE用4MB)	¥2,000
U7589	ADV-8M72EDF(アドテック)(72pinEDO対応SIMM:8MB)	¥4,000
U0850	ADV-P2DR16M(アドテック)(72pinEDO対応SIMM:16MB)	¥8,000
U7630	EMH-16MH(メルコ)(72pinEDO対応SIMM:16MB〈8M×2〉)	¥8,000
U7631	ADM-16M168S(アドテック)(Macintosh用16MB)	¥8,000
U0887	DV-SIM36-4M(I/O)(72pinパリ有り/70ns)	¥2,000

周辺機器

注文No.	商品	価格
C0006	HSP-DL(メルコ)(CPUアクセラレータ/RA.DA用)	¥9,800
U8014	PCY-333(ソニー)(DOS/V用キーボード)	¥3,000
Z0019	PC-9801-09(NEC)(FDDインターフェイスボード/2DD)	¥2,000
U7638	PC-9801-82(NEC)(GP-IB〈IEEE-488.2〉ボード)	¥3,000
U7558	PC-9801LV-08(NEC)(I/O拡張ユニット)	¥14,800
W0059	IBM LANカード(PCMCIA/10BASE-T)	¥6,000
W0053	C-NET(98)E-11(CONTEC)(LANボード〈10BASE-T〉/98用)	¥5,500
U0721	PC-PR201/65-11(NEC)(PC-PR201/65用カラーキット《新品》)	¥2,000
U0628	PC-H98-B03(NEC)(SCSIインターフェイスボード)	¥9,000
U0843	KSW-04P(関西電機)(アナログ分配器)	¥3,000
U0635	PC-IN506(NEC)(イメージスキャナ)	¥9,900
U6006	PC-IN505(NEC)(イメージスキャナ:A6対応/ガイド欠)	¥8,900
N0063	PC-9821A-E01(NEC)(ウィンドウアクセラレータボード/A-MATE専用)	¥7,980
U0988	MO487(Apple)(キーボード〈マッキントッシュ用〉)	¥4,000
U0828	MDS-22E(緑電子)(シリアル切替器/2:02)	¥3,000
U8000	N5255-60(NEC)(テンキーボード/N5200ノート用)	¥1,500
J0003	PC-9801N-23(NEC)(テンキーボード)	¥2,500
U0309	FMR5LKB511(富士通)(テンキーボード)	¥1,500
U0941	LMP-400S(ロジテック)(プリンタバッファ/4MB/ガイド欠)	¥6,000
U7553	HXP-8000(メルコ)(プリンタバッファ/8MB)	¥50,000
U0669	PC-9872R(NEC)(マウス/98用カウント機能付)	¥500
M0064	V34ES2-W(ヒューコム)(モデム28.8Kbps〈Win/Dos用95対応〉)	¥7,500
J0202	PC-9801N-J02(NEC)(B4680インターフェイスカード<10BASE-T>/ノート用)	¥3,000
U9009	NEW LITTLE F2(緑電子)(外付3.5インチFDD)	¥8,000
F0035	PC-9821XA-E02(NEC)(増設3.5インチFDD)	¥7,000
U0850	PC-9831-MF2(NEC)(外付5インチFDD×2)	¥13,000
N0040	N5281-70(NEC)(辞書ROM8万語)	¥10,000
Z0065	PC-98RL-03(NEC)(数値演算プロセッサ)	¥6,000

掲載商品以外にも、多数在庫がございます。お問い合わせ下さい。
※掲載価格に消費税は含まれておりません。

万一、品切れの際はご容赦ください。(12月17日現在)

●全商品動作チェック・クリーニング済
●全商品保証付き
●代金引換システム
●土日祝祭日配達OK

カードご利用OK!

最新価格と目玉商品をすばやくキャッチ!
●年中無休・24時間アクセスOK!
●電子メールでのご注文OK!
●メモリー・周辺機器多数在庫!

パソコン通信
TEL.03-3733-1433
(2400〜28800bps)

PCNET パシフィック ネット

株式会社パシフィックネット 〒144 東京都大田区西蒲田7-20-5 第七醍醐ビル
通販営業時間/月〜金9:30〜19:00 土・日・祝日11:00〜19:30

通販専用ダイヤル 03-3733-1441
FAX.03-3733-1440

POiNT PC Shop

PCショップ **ポイント**

秋葉原と勝負!!

営業時間 AM10:30〜PM:6:30（日・祭日 定休）

〒120 足立区千住仲居町8-1 1F

ご注文・お問い合わせ ☎ **03-3870-9801**

24時間プライスサービス 03-3870-9815

FAX見積 03-3888-8298

JR北千住

1月24日(土)/1月31日(土) リニューアルオープン記念!

SUPER スペシャルサタデー

※掲載外も多数ございます。

〒120 足立区千住中居町8-1 1F

代金着払いシステム有り! 即日発送O.K.!!

ホームページ…http://www.cs-point.co.jp/（最新価格をご予約、ご注文! インターネットにて受付中!!）

店舗移転! 祝 リニューアルオープン記念 SUPER スペシャルサタデー!!

スーパースペシャルサタデー 1/24(土)

IBM Think Pad 535E-36J	MMX Pentium 150MHz RAM 16MB HDD 1.6GB TFTカラー液晶 10.4インチ	店頭 5台	特価 ¥188,000
EDO-32M		店頭30枚 通販30枚	特価 ¥4,980
NEC AL20C/TSAAF1	MMX Pentium 200MHz RAM 32MB HDD 2.1GB TFTカラー液晶 12.1インチ	店頭5台 通販5台	特価 ¥278,000
Panasonic LK-RC808ZZ	外付8倍速CD SCSIケーブル付	店頭10台 通販10台	特価 ¥7,800
NEC VS16C/S5CA1 / VS16C/S5DA1	MMX Pentium 166MHz RAM 32MB HDD 2GB 15インチCRT	店頭各3台 通販各5台	特価 ¥145,800 / 特価 ¥149,800
東芝 Libretto 70（アプリ無し）	MMX Pentium 120MHz RAM 16MB HDD 1.6GB TFTカラー液晶 6.1インチ	店頭 3台	特価 ¥99,800

1/31(土)

NEC VS20C/S7CA1 / VS20C/S7DA1	MMX Pentium 200MHz RAM 32MB HDD 3GB 17インチCRT	店頭各5台 通販各5台	特価 ¥195,800 / 特価 ¥199,800
NEC LV16C/WSCAF1 / LV16C/WSDAF1	MMX Pentium 166MHz RAM 32MB HDD 2.1GB TFTカラー液晶 12.1インチ	店頭各5台 通販各5台	特価 ¥254,800 / 特価 ¥259,800
Quantum FBSE-3200A	3.2GB IDE	店頭10台	特価 ¥19,800
EPSON PM-750C	A4 1440×720dpi	店頭 5台 通販 5台	特価 ¥35,800
IBM Aptiva T85	MMX Pentium 166MHz RAM 32MB HDD 3.2GB 17インチCRT	通販10台	特価 ¥158,000
Panasonic AL-N3T516J5	MMX Pentium 166MHz RAM 32MB HDD 1.6GB TFTカラー液晶 12.1インチ	店頭 5台	特価 ¥248,000

※最新価格はTELにてご確認下さい。

※新品パソコン・周辺機器、高額買い取り実施中!

※ホームページにて マル得 特価情報を掲載中!

NEC VS30D/M7CB1 / VS30D/M7DB1	VALUE STAR	特価 ¥335,800 / 特価 ¥342,800
NEC VS26D/S7CA1 / VS26D/M7DA1	VALUE STAR	特価 ¥264,800 / 特価 ¥269,800
NEC VS16C/S5CA1 / VS16C/S5DA1	VALUE STAR	特価 ¥164,800 / 特価 ¥169,800
NEC V233/M7C3 / V233/M7D3	VALUE STAR	特価 ¥297,800 / 特価 ¥304,800
NEC LV16C/WSCAF1 / LV16C/WSDAF1	Lavie	特価 ¥284,800 / 特価 ¥289,800
NEC LV13C/WDCAF1 / LV13C/WDDAF1	Lavie	特価 ¥214,800 / 特価 ¥219,800
SONY PCG-505	VAIO	特価 ¥248,000
FUJITSU	DESK POWER シリーズ	TEL特価

iiyama MT-8617E ¥62,800

三菱 RD17GⅡ(C) ¥65,800 （DIATONE スピーカーDS-31P 別売 ¥7,800）

SONY CPD-17GS ¥69,800

EPSON PM-700C ¥32,800

EPSON PM-750C ¥43,800

キヤノン BJC-80VⅡ ¥36,800

キヤノン BJC-700J ¥38,800

CRT

三菱	RD-15M	TEL特価
	RD-17GZ	TEL特価
	RD-17GⅢ	TEL特価
	RD-17GXⅡ(CLEAR)	TEL特価
	RD-17V	TEL特価
	RD-21G	TEL特価
NEC	PC-KM174R	¥104,800
	PC-KM175	¥59,800
	TM-171	¥89,800
MAG	DX-1795	¥49,800
	DJ-530	¥29,800
NANAO	E57T-S	¥99,800
	E55D	¥79,800
iiyama	MF-8617E	¥58,800
	MF-8617ES	¥63,800
	MT-8617ES	¥70,800
	MT-8621E	¥138,800
	MF-8515G	¥35,800
SONY	CPD-15SF9	TEL特価
	CPD-20SF3	TEL特価
	CPD-15ES	TEL特価
	CPD-17MS	¥89,800
I/Oデータ	PV-E40/15	¥28,800

プリンター

EPSON	MJ-3000C (カラーキット付)	¥59,800
	MJ-5100C	¥89,800
	MJ-6000C	¥99,800
	MJ-8000C	¥168,800
	MJ-830CSII	¥27,500
	PM-2000C	¥53,800
	PM-5000C	¥169,800
	LP-700W	¥39,800
	LP-8300	¥105,800
キヤノン	BJC-455J	¥36,800
	BJC-420J	¥22,800
	BJC-465J	¥49,800
	BJC-430J	¥26,800
	BJC-250J	¥22,800
	BJC-5500J	¥65,800
	LBP-220	¥39,800
	LBP-320	¥54,500
	LBP-740	¥109,800
	LBP-750	¥135,800
NEC	PR201/40	¥33,800
	PR201/65	¥64,800
	PICTY-300	¥29,800
	PICTY-200	¥16,800
	PICTY-80L	¥12,800
	PR1000EW	¥35,800
アルプス	MD-4000J	¥47,800
	MD-1300J	¥47,800
	MD-1500J	¥47,800
	MD-1000J	¥33,800
FUJITSU	XJ-300	¥15,800

CPU

NEC	VS30D/M7CD1	¥429,800
	VS30D/M7DD1	¥437,800
	VS26D/MZCA1	¥259,800
	VS26D/MZDA1	¥266,800
	VS26D/SZCA1	¥238,000
	VS26D/SZDA1	¥245,000
	MATE NX	TEL特価
	PC-9821Ra266/W30R	¥249,800
	PC-9821Ra266/D30R	¥242,800
	PC-9821Xa20/W30R	¥164,800
	PC-9821Xa20/D30R	¥159,800
	VS26D/M7CA1	¥288,000
	VS26D/M7DA1	¥295,800
	VS23D/S5CA1	¥228,000
	VS23D/S5DA1	¥234,000
	VS20C/S7CA1	¥215,000
	VS20C/S7DA1	¥219,800
	VS20C/S5CA1	¥194,800
	VS20C/S5DA1	¥199,800
	PC-9821V233/M7C2・D2	¥259,800
	PC-9821V200/M7C2・D2	¥229,800
	PC-9821V200/S7C3・D3	¥239,800
	PC-9821V200/S5C3・D3	¥212,800
	PC-9821Nr13/S14	¥178,000
	VP13C/WS BA1	¥269,800
	VP13C/WSA1	¥239,800
Panasonic	LV16C/NS CAF1	¥325,000
	LV16C/NS DAF1	¥329,800
IBM	MB12C/UDC1	¥175,800
	MB12C/UDD1	¥184,800
FUJITSU	AL-N2T516J5	¥275,000
	AL-N3T516J5	¥278,000
SONY	Aptivaシリーズ	TEL特価
東芝	Think Padシリーズ	TEL特価
	DESKPOWERシリーズ	TEL特価
	BIBLOシリーズ	TEL特価
	VAIOシリーズ	TEL特価
	Libretto60（アプリ付）	¥134,800
	Libretto70（アプリ付）	¥169,800
	Libretto70（アプリ無）	¥152,800
	サテライトシリーズ	TEL特価

ハードディスク/IDE

WEASTERN DIGITAL	WDAC 22500（2.5GB）	¥25,800
	WDAC 33200（3.2GB）	¥28,800
	WDAC 34300（4.3GB）	¥35,800
QUANTUM	FBSE-3200A	¥24,800
	FBSE-4300A	¥27,800
	FBSE-6400A	¥36,800
	98用取付金具	¥1,980より〜

ハードディスク/外付

I/Oデータ	UHDS-H4G/U-PCI	¥72,800
	HDVS-2G/98ⅢP	¥42,800
	HDVS-32G	¥47,800
メルコ	DSC-N1200N	¥25,800
	DSC-S1200	¥21,800
	DSC-U4000	¥65,800
	DSC-U3200	¥44,800
キャラベル	AV-1000HG	¥19,800

スキャナ

NEC	マルチリーダー600S	¥109,800
EPSON	GT-5500WIN P/S	¥36,800
	GT-5000WP	¥19,800
	GT-9500WIN	¥67,800
	ES-8000	¥178,000
シャープ	JX-250W3	¥32,800
	JX-350W	¥59,800
ネオス	NSF-1230P	¥29,800
	NSF-1230SC	¥39,800

ソフト

クレオ	筆まめ Ver.8	¥4,980
	筆まめ バージョンアップ	¥3,580
日本マイコン	弥生会計 WIN95	¥47,800
	弥生会計 Lite	¥24,800
マイクロソフト	Office Pro	TEL特価

MO

ロジテック	LMO-640F	¥58,800
メルコ	MOS-S640H	¥55,800
	MOS-S230	¥29,800
	MOS-D230（ノート用）	¥43,800
I/Oデータ	MOF-640	¥59,800
	MOF-230W	¥38,800
	MOP-230/PC IDE	¥46,800
オリンパス	MOS332S04AC	¥43,800

CD-ROM・CD-R・CD-RW

キャラベル	CD-RW6X FB/Pro	¥59,800
	CD-RW6X/PC	¥67,800
加賀電子	ICD-800PW	¥19,800
メルコ	CDN-D8C	¥24,800

モデム・TA

NEC	IT-55DSU	¥32,800
	IT-65DSU Pro	¥36,800
日本テレコム	MN128-SOHO/DSU	¥48,800
	MN128-SOHO	¥39,800
	MN128-V3/DSU	¥35,800
SONY	SMD-560BW	¥15,800
TDK	FL-5600	¥24,800
	DF3314ES	¥19,800

RAM

ノーブラ	72PIN16M60ns（Pナシ）	¥3,780
	72PIN32M60ns（Pナシ）	¥6,780
	SDRAM-32M	¥8,800
	SDRAM-64M	¥22,800
	EDO-16M60ns	¥3,780
	EDO-32M60ns	¥6,780

ワープロ

東芝	JW-V860	¥108,000
シャープ	WD-M800	¥109,800
	MR-2	¥159,800
NEC	JX-55MA	¥109,800

納期と価格自信あり!

ポイント激安クレジット

●即決5分、即お持ち帰り ●身分証明書、印鑑持参
●全国どこでも通販クレジット ●スキップ払いも可能

1回	3回	6回	10回	12回	15回	18回	20回
2	2.5	3	4	4.5	6.5	7.5	8.5
24回	30回	36回	42回	48回	54回	60回	
9.5	13	14	18	19	22	23	

●表示価格に消費税は含まれておりません。
●広告以外の商品も取り扱っております。お電話ください。
●広告商品はすべてメーカー保証付新品です。
●写真と商品は一部、異なる場合がございます。
●現金書留も御利用できます。まずお電話でお申し込み下さい。
●送料は別途いただきます。本州¥1,300、他TELにてお問い合わせ下さい。
●初期不良の交換期間はロングに1ヶ月保証します。
（但し、箱及び添付品等を紛失されますと、保証しかねる場合がございます）

メーカー・販売店様、卸しも致します! ＄即金30,000,000円まで買います。TELお待ちしております。

VISA | NICOS | JCB | AMX etc.カードでお支払いもOK!（店頭のみ）

お振込先 三和銀行 千住支店 ㊱3585676 ポイント

シスペック通販部

インパクト IMPACT!

☎03-5294-3741
FAX.03-5294-3744
〒101 東京都千代田区外神田1-8-11 安川ビル
●年中無休 平日㊊10:30～㊋7:30／土・日・祝㊊10:00～㊋7:00●

パソコン情報満載

価格情報はもちろん ⓘな情報も見られるぞ さあ!アクセス!!

Internet Syspec Direct
http://www.syspec.co.jp

通信販売のご案内

◆銀行振込

必ず「電信扱い」でご入金下さい。ご入金確認後、即、商品発送または発注の手配となります。振込手数料はお客様負担となります。

お振込先▶ 東京三菱銀行 秋葉原支店 普通4696203 シスペック(株)

◆超低金利クレジット

クレジット用紙をお送り致しますので、ご記入・ご捺印の上、返送して下さい。契約完了次第、商品発送の手配となります。 NICOS

回数	1	3	6	10	12	18	24	30	36	48	60
手数料(%)	1.8	2.3	3.0	4.3	4.6	7.2	9.5	12.0	14.0	18.0	23.5

→夏のボーナス一括払い6月7月もOK!

◆代金着払

商品到着時に、配達員に代金をお支払い下さい(但し、別途手数料がかかります)。又、未成年の方はご両親の承諾が必要となります。

※一部お取り扱い出来ない商品・地域がありますのでご確認下さい。

◆現金書留

書留到着後、即、商品発送または発注の手配となります。

●掲載の価格には、消費税(5%)・送料は含まれておりません。
●ご注文の前に、必ず電話・FAX等で、金額・お支払い方等を確認の上、送金するようお願いいたします。
●お客様のご都合による、返品・キャンセルはご容赦下さい。

お好きなショットをカードに

NEC LV13C/WDCAF1
+ Canon BJC-80V
+ 筆まめ
NEW
¥305,000

お手頃スキャナー&プリンター

Canon LBP-730
+ Fujitsuスキャナー
NEW
¥198,000

Mac強化セット

Apple PoewrBook2400c/180
+ RAM/32MB
激安
¥294,000

やっぱMIDIだね

NEC VS16D/S7CA1
+ Roland DTM-88PK
¥273,000

パソコン

NEC	VS30D/M7CD1・DD1	シスペック特価
NEC	VS26D/M7CD1・DD1	シスペック特価
NEC	VS26D/S7CD1・DD1	シスペック特価
NEC	VS16D/S5CA1・DA1	¥184,800
NEC	PC-9821La13/S14	¥178,000
NEC	LV16C/WSCAF1・WSDAF1	シスペック特価
NEC	LV13C/WSCAF1・WSDAF1	シスペック特価
NEC	AL20C/BSAAF1	シスペック特価
NEC	AL13C/BSA1	¥205,000
Fujitsu	FMV-DESKPOWER S㊙237(1・3)	シスペック特価
Fujitsu	FMV-DESKPOWER S㊙207(1・3)	シスペック特価
Fujitsu	FMV-DESKPOWER S㊙205(1・3)	シスペック特価
Fujitsu	FMV-DESKPOWER T㊙307(1・3)	シスペック特価
Fujitsu	FMV-DESKPOWER T㊙267(1・3)	シスペック特価
Fujitsu	FMV-DESKPOWER T㊙233(1・3)	シスペック特価
Fujitsu	FMVP316	シスペック特価
Fujitsu	FMV-BIBLO NU316(1・3)	シスペック特価
Fujitsu	FMV-BIBLO NP316(1・3)	シスペック特価
Fujitsu	FMVNC13	シスペック特価
SONY	PCG-505	シスペック特価
SONY	PCG-713	シスペック特価
Panasonic	Let's NOTE AL-N3T515J5	シスペック特価
Panasonic	Let's NOTE AL-N2T516J5	¥288,000
COMPAQ	PRESARIO 8770	¥268,000
COMPAQ	PRESARIO 3070	¥295,000
COMPAQ	PRESARIO 2210	シスペック特価
COMPAQ	ARMADA 1520M	¥193,000
IBM	Aptiva T8C	¥188,000
IBM	Aptiva T9E	¥258,000
IBM	Aptiva TAE	¥278,000
IBM	Aptiva E27	¥224,800
IBM	ThinkPad 535E マルチメディアモデル	¥279,800
IBM	ThinkPad 560E マルチメディアモデル	¥368,000
IBM	ThinkPad 315D マルチメディアモデル	シスペック特価
SHARP	Mevius MN-330-X13	¥278,000
SHARP	Mevius MN-320-X13	¥218,000
TOSHIBA	Libretto 70CT	¥174,800
Apple	PowerMac G3 DT233	シスペック特価
Apple	PowerMac G3 DT266	シスペック特価
Apple	PowerMac G3 MT266	シスペック特価
Apple	PowerBook G3	シスペック特価
Apple	PowerBook 2400c/180	¥265,000

モニタ

飯山	MF-8515G	¥33,800
飯山	MF-8517E	¥51,500
飯山	MF-8617E	¥57,500
飯山	MT-8617E	¥63,000
飯山	MT-8621E	¥139,800
三菱	RD-17M2	¥57,500
三菱	RD-17V	¥59,800
三菱	RD-17G㊎	¥86,000
三菱	RD-17GZ	¥73,000
三菱	RD-21GX	¥156,000
ソニー	CPD-17MS	¥93,800
ソニー	CPD-15SF9	¥45,800
ソニー	CPD-21SF3	¥158,000
ソニー	GDM-19PS	¥126,000
ソニー	GDM-21PS	¥247,000
TOTOKU	CV-711R	¥65,800
ナナオ	E55D	¥90,500
ナナオ	E57TS	¥109,000

デジタルカメラ

オリンパス	C-820L	¥65,800
オリンパス	C-420L	¥47,500
ソニー	DSC-F3	¥52,000
ソニー	MVC-FD5H	¥47,000
エプソン	CP-500	¥59,800
カシオ	QV-70	¥27,800
カシオ	QV-200	¥36,500
カシオ	QV-700	¥46,000
コダック	DC-210	¥57,500
コダック	DC-25	¥27,000
キヤノン	PowerShot 350	¥28,900
NEC	PC-DC200K	¥23,800

スキャナ

エプソン	GT-5500WINP・S	¥37,500
エプソン	GT-9500WIN	¥72,500
エプソン	GT-1300WINP・S	¥45,500
エプソン	ES-8000S	¥182,000
キヤノン	CanoScan300DX(WIN)	¥28,500
キヤノン	CanoScan300DX(DOS/V)	¥33,800
キヤノン	CanoScan600DX	¥75,800
キヤノン	CanoScan2700F	¥69,000
シャープ	JX-350W	¥69,800

プリンタ

キヤノン	BJC-80V	¥38,000
キヤノン	BJC-250J	¥18,800
キヤノン	BJC-430J	¥27,200
キヤノン	BJC-465J	¥51,500
キヤノン	BJC-700J	¥42,000
キヤノン	LBP-730(台数限定)	¥95,000
キヤノン	LBP-750	¥152,000
キヤノン	LBP-320	¥56,500
キヤノン	LBP-220	¥38,500
エプソン	MJ-830CS2	¥26,800
エプソン	MJ-510CS2	¥22,500
エプソン	PM-750C	¥42,500
エプソン	PM-700C	¥29,800
エプソン	PM-2000C	¥56,500
エプソン	PM-5000C	¥175,000
エプソン	LP-700W	¥38,800
エプソン	LP-9200PS	¥280,000
HP	LaserJet 6L	¥46,500
HP	DeskJet 694C	¥19,500
HP	DeskJet 720C	¥29,800
アルプス	MD-1300J	¥48,000
アルプス	MD-1500J	¥48,000

プロッタ

ローランドDG	DXY-1350	¥145,000
ローランドDG	GRX-4500	¥365,000
ローランドDG	DPX-2700A	¥460,000
ローランドDG	PNC-960	¥240,000
ローランドDG	PNC-1500	¥435,000
ローランドDG	STX-7 ステカ(カッティング)	¥41,000
ローランドDG	MDX-3 モデラ	¥98,000
グラフテック	FP-8300	¥370,000
グラフテック	FP-8200	¥470,000
HP	デザインジェット430(A1)	¥195,000
HP	デザインジェット430(A0)	¥300,000
HP	デザインジェット450(A1)	¥265,000
HP	デザインジェット450(A0)	¥390,000

掲載の価格は12月10日現在のものです

最新の価格は☎でお問い合わせ下さい

ハードディスク

ロジテック	SHD-U3200	¥42,800
ロジテック	SHD-U2000	¥29,800
ロジテック	SHD-N2G	¥27,800
ロジテック	SHD-U2000P	¥41,800
ロジテック	SHD-N2G/P	¥42,800
ロジテック	SHD-N2G/B	¥38,800
ロジテック	LHD-M2000A	¥34,800
メルコ	DSC-N2000NS	¥43,800
メルコ	DSC-D2000PS	¥43,800
I・Oデータ	HDVS-U2.1G	¥30,800
I・Oデータ	HDVS-U2.1G/98・3P	¥39,800
I・Oデータ	HDVS-U2.1G/SPCI	¥42,500

MO

ロジテック	LMO-230H	¥34,500
ロジテック	LMO-230H/B	¥41,000
ロジテック	LMO-230H/V	¥42,500
ロジテック	LMO-230H/M	¥36,800
ロジテック	LMO-640F	¥56,900
ロジテック	LMO-640F/B	¥65,000
ロジテック	LMO-640/P	¥68,500
ロジテック	LMO-640/M	¥61,500
ロジテック	LMO-P230・1H	¥34,800
緑電子	UM-523R-LB	¥38,500
メルコ	MOS-S640H	¥58,800
メディアインテリジェント	MMO-230GTB	¥42,000
メディアインテリジェント	MMO-230VB	¥34,800
メディアインテリジェント	MMO-640W・B	¥64,500

CD-ROM

リコー	MP-6211SWR	¥66,000
リコー	MP-6200SR	¥57,800
I・Oデータ	CDRW-RX26	¥62,000
I・Oデータ	CDRW-RB26	¥54,000
I・Oデータ	CDPS-PX12/PCSC	¥31,500
Panasonic	KXL-810AN	¥33,600
プレクスター	PX-R412CI/TO	¥69,800
ヤマハ	CDR400TX-VK	¥65,500
ヤマハ	CDR400TX-BE	¥96,000
緑電子	CXR-686	シスペック特価

モデム

NEC	PC-IT65D1P	¥39,500
NEC	PC-IT65D1A	¥34,800
NEC	PC-IT65S1A	¥26,800
NEC	PC-IC20S1	¥19,800
サン電子	MS56KEF(W・M)	¥18,800
オムロン	ME5614A	¥14,800
TDK	DF5600	¥22,800
I・Oデータ	PCML-K56F	¥20,500

DTM

ローランド	DTM-88PK(W・M)	¥78,000
ローランド	DTM-88PR(W・M)	¥74,000
ローランド	DTM-88PS(W・M)	¥54,800
ローランド	DTM-5(W・A)	¥38,800
ローランド	ミュージくん㊕	¥30,800
ローランド	SK-88PRO	¥70,800
ローランド	SC-88PRO	¥66,800
ローランド	PC-180	¥23,000
ローランド	VS-880(V-EX)	¥124,800
ローランド	CDR-88	¥71,800
ローランド	SI-80S	¥15,800
ローランド	JV-2080	¥125,000
ヤマハ	CBX-100(W・M)	¥69,800
ヤマハ	CBX-10W2	¥27,980
ヤマハ	MU-100R	¥75,000
ヤマハ	MU-100	¥60,800
ヤマハ	VL70-M	¥40,800

ラック/チェア

ロアス	RQT-12(17"モニタ対応・フロアラック)	¥14,500
ロアス	RQ-02JR(インテリアテーブル)	¥9,800
ロアス	RG-106N(17"モニタ対応・パソコンラック)	¥15,800
ロアス	RJ-006(17"モニタ対応・パソコンラック)	¥9,800
ロアス	RJ-009(17"モニタ対応・パソコンラック)	¥8,500
ロアス	RZC-02(OAチェア)	¥5,000
ロアス	RZC-03(OAチェア)	¥6,000

▲RQT-12 (W680×D640×H1176mm) ▲RJ-006 (W650×D700×H1348mm) ▲RJ-009 (W800×D690×H1352.5mm)

これがデジカメ・プリントセットだ

Fujitsu FMVSⅣ207(1)
+ Kodak DC-210
+ EPSON PM-750C ケーブル付
¥356,800

お手軽Macセット

Radius SuperMac C500
+ 17"モニタ アダプタ付
¥143,000

DTPセット

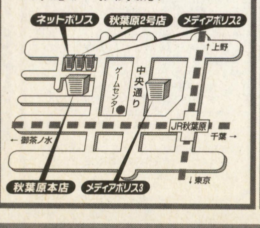
PowerMac7600/200
+ 17"Monitor + RAM/32MB×2
+ Keyboard Ⅱ JIS + CanoScan300DX
+ LP-1700 + PAGEMAKER + DynaFont
¥566,000

デザイナー御用達セット

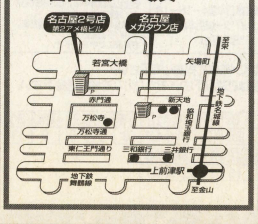
グラフィックSET

PowerMac7600/200
+ 17"Monitor + RAM/32MB×2
+ Keyboard Ⅱ JIS + CanoScan300DX
+ MD-1300 + Illustrator + DynaFont
¥535,000

▼東京/秋葉原

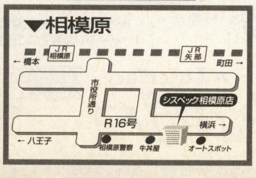


▼名古屋/大須



SYSPEC

▼相模原



シスペック各店ご案内

●メディアポリス2 03-3257-6385	●相模原店 0427-50-1136	
●秋葉原本店 03-3257-6337	●メディアポリス3 03-3257-6248	●名古屋2号店 052-241-0921
●秋葉原2号店 03-3257-6340	●ネットポリス 03-3257-6331	●名古屋メガタウン店 052-242-8761

秋葉原・名古屋・相模原
パソコンのことなら――

シスペック株式会社

あなたのパソコンをパワーアップしてみま専科!

DOS/Vパソコン アップグレードキット『Rescue』シリーズ

新TXチップセット Rescue LINE-UP

アイ・ツー専科宣言

無個性なパソコンのデパートやスーパーはサヨウナラ
アイ・ツーはすべての店舗を,専科に特化し,ますますセグメント化するユーザーの要求に,答えます.
DOS/V専科・FM専科・Mobile専科に続き,IBM専科・SOHO専科・ネットワーク専科・リサイクル専科と続々NEW OPEN!

★インターネット アイ・ツー ホームページ **http:// www. i-two. com** 簡単明瞭なURLでしょ!

■IBM製パソコン用

IXP-700IP 拡張スロット:PCI/ISA×2 ISA×1
対応機種:2144-Nxx(Aptiva5xx)・2144-S20(Aptiva560)・2134-J31(AptivaJ31)
¥39,800

IXP-700IP/7 拡張スロット:PCI×2 ISA×5
対応機種:2168-Nxx(Aptiva7xx)・2168-Sx5(Aptiva7xx)・2176-J3x/2176-Hxx (AptivaJ/Hxx)
¥39,800

IXP-700I 拡張スロット:PCI×1 PCI/ISA×1 ISA×1
対応機種:2144-2xJ(Aptiva51x)・2144-68J(Aptiva520)・2144-7xJ(Aptiva53x) 2405-xxx(PS/V)*・2410-xxx(PS/V)*・2406-xxx(PS/V Entry)*
*制限事項がございます.
¥39,800

IXP-700I/V 拡張スロット:PCI×1 PCI/ISA×1 ISA×1
対応機種:2408-xxx(PS/V Vision)
¥39,800

IXP-700I/V7 拡張スロット:PCI×1 PCI/ISA×1 ISA×2
対応機種:2407-xxx(Aptiva Vision)
¥39,800

IXP-700I/7 拡張スロット:PCI×2 ISA×5
対応機種:2168-6xJ(Aptiva7xx)
¥39,800

IXP-700I/11 拡張スロット:PCI×1 PCI/ISA×1 ISA×2
対応機種:2411-Nxx(PS/V Master66)・2411-Rxx(PS/V Master100)
¥39,800

■富士通製パソコン用

IXP-700FP 拡張スロット:PCI×1 PCI/ISA×1 ISA×2
対応機種:FM/V 5xxDx・FM/V 51xxDx・FM/V 4xxD4x・(特別対応)
¥39,800

IXP-700F 拡張スロット:PCI×1 PCI/ISA×1 ISA×1
対応機種:FM/V 4xxD2・FM/V 4xxD3x・FM/V 4xxD
¥39,800

■COMPAQ製パソコン用

IXP-700C 拡張スロット:PCI×1 PCI/ISA×1 ISA×1
対応機種:ProLinea4/xx MTと型版につく機種は除きます
¥39,800

■松下製パソコン用

IXP-700W 拡張スロット:PCI×1 PCI/ISA×1 ISA×2
対応機種:Woody CF-V31Dxx
¥39,800

各ボード ¥39,800(組込工賃別)

組み込みを御依頼されたい方は,別途送料が掛かります.お問い合わせ下さい.

お問い合わせは
大阪Tel06-647-1412 FAX06-634-8812
東京Tel03-3254-1214 FAX03-3256-5612

他アップグレード用アイテム

Windows 95 OSR2.1 **¥14,800**(マザーボードお買い上げの方のみ)

CPU

Intel MMX Pentium233MHz ¥38,800
Intel MMX Pentium200MHz ¥28,800
Intel MMX Pentium166MHz ¥18,800
AMD K6-233MHz……… ¥38,800
AMD K6-200MHz……… ¥21,800
AMD K6-166MHz……… ¥17,800

HDD

2.1GB(U-IDE)……… ¥20,800
3.2GB(U-IDE)……… ¥24,800
4.3GB(U-IDE)……… ¥33,800
6.4GB(U-IDE)……… ¥42,800
8GB(U-IDE)……… ¥49,800

メモリ

16MB(EDO)……… ¥4,980
32MB(EDO)……… ¥8,980
64MB(EDO)……… ¥28,800
16MB(FP)……… ¥4,980
32MB(FP)……… ¥8,980
64MB(FP)……… ¥28,800

ビデオカード

マトロックス MilleniumII(4MB)……… ¥25,800
マトロックス MilleniumII(8MB)……… ¥36,800
マトロックス Mystigue220(4MB)……… ¥18,800
DIAMOND レボリューション3D(4MBPCI) ¥28,800
DIAMOND レボリューション3D(8MBPCI) ¥39,800

ノートパソコンアップグレード!!

業界一のスピード仕上げ・親切なアフターサポートで評判のアイ・ツーが,
あなたのパソコンをカスタムアップします.
パソコンの動作が遅いと感じている方,カスタムアップをおためし下さい.

TOSHIBA	ベースクロックアップ	CPUクロックアップ	キャッシュライトバック	CPU換装
Libretto20	33MHz/CPU100MHz ¥8,000	5×86換装時3倍/4倍 ¥10,000	可 ¥10,000	AMD5x86/133MHz ¥39,800
Libretto30	33MHz/CPU133MHz ¥8,000	3倍/4倍 ¥10,000	可 ¥10,000	不可 –
Libretto50	66MHz/CPU100MHz ¥8,000	2倍/2.5倍/3倍 ¥13,000	不可 –	不可 –
Libretto60	66MHz/CPU133MHz ¥8,000	2倍/2.5倍/3倍 ¥13,000	不可 –	不可 –
Libretto70	66MHz/CPU133MHz ¥10,000	2.5倍/3倍 ¥13,000	不可 –	不可 –
DaynabookSS 425/433/450/475	不可 –	5×86使用時3倍/4倍 ¥10,000	AMD5x86換装時は可 ¥10,000	AMD5x86/100MHz ¥39,800
IBM	**ベースクロックアップ**	**CPUクロックアップ**	**キャッシュライトバック**	**CPU換装**
ThinkPad230Cs 2432-YBx	5×86使用時40MHz ¥10,000	5×86使用時3倍/4倍 ¥10,000	5×86使用時は可 ¥10,000	AMD5x86/133MHz ¥39,800 電源強化込
ThinkPad230Cs 2432-FBx	5×86使用時33/40MHz ¥10,000	5×86使用時3倍/4倍 ¥10,000	5×86使用時は可 ¥10,000	AMD5x86/133MHz ¥39,800 電源強化込
ThinkPad530Cs 2605-1Fx	5×86使用時33/40MHz ¥10,000	5×86使用時3倍/4倍 ¥10,000	5×86使用時は可 ¥10,000	AMD5x86/133MHz ¥39,800
ThinkPad530Cs 2605-7Fx	5×86使用時33/40MHz ¥10,000	5×86使用時3倍/4倍 ¥10,000	5×86使用時は可 ¥10,000	AMD5x86/133MHz ¥39,800
ThinkPad530Cs 2605-DFx	40MHz/CPU160MHz ¥10,000	3倍/4倍 ¥10,000	可 ¥10,000	不可 –
ThinkPad535 2606-KFx	66MHz/CPU133MHz ¥15,000	2.5倍 ¥15,000	不可 –	不可 –
ThinkPad535E 2606-MFx	66MHz/CPU166MHz ¥15,000	不可 –	不可 –	不可 –
PC110	40MHz/CPU40MHz ¥10,000	不可 –	不可 –	不可 –
FUJITSU	**ベースクロックアップ**	**CPUクロックアップ**	**キャッシュライトバック**	**CPU換装**
BIBLO450NL	33MHz/CPU100MHz ¥10,000	5×86使用時3倍/4倍 ¥10,000	5x86使用時は可 ¥10,000	AMD5x86/133MHz ¥39,800
BIBLO475NL	33MHz/CPU100MHz ¥10,000	5×86使用時3倍/4倍 ¥10,000	5x86使用時は可 ¥10,000	AMD5x86/133MHz ¥39,800
BIBLO5100NC	不可 –	2倍/2.5倍 ¥15,000	不可 –	不可 –
BIBLONC13D	不可 –	2.5倍 ¥15,000	不可 –	不可 –

Panasonic	ベースクロックアップ	CPUクロックアップ	キャッシュライトバック	CPU換装
Let's note AL-N1T512	66MHz/CPU133MHz ¥15,000	不可 –	不可 –	不可 –
Let's note AL-N1T515	66MHz/CPU160MHz ¥15,000	不可 –	不可 –	不可 –
Let's note AL-N2T515	66MHz/CPU166MHz ¥15,000	3倍 ¥15,000	不可 –	不可 –
各社チャンドラー	**ベースクロックアップ**	**CPUクロックアップ**	**キャッシュライトバック**	**CPU換装**
Pentinm 100MHzタイプ	不可 –	2倍 ¥15,000	不可 –	不可 –
Pentinm 120MHzタイプ	66MHz/CPU133MHz ¥15,000	不可 –	不可 –	不可 –
digital	**ベースクロックアップ**	**CPUクロックアップ**	**キャッシュライトバック**	**CPU換装**
HinoteUltra 433/450C/475CT	不可 –	5×86使用時3倍/4倍 ¥10,000	5x86使用時は可 ¥10,000	AMD5x86/100MHz ¥39,800
NEC	**ベースクロックアップ**	**CPUクロックアップ**	**キャッシュライトバック**	**CPU換装**
PC-9821Lt	不可 –	5×86使用時3倍/4倍 ¥10,000	5x86使用時は可 ¥10,000	AMD5x86/133MHz ¥39,800
PC-9821Lt2	不可 –	5×86使用時3倍/4倍 ¥10,000	5x86使用時は可 ¥10,000	AMD5x86/100MHz ¥39,800
各メーカー	**ベースクロックアップ**	**CPUクロックアップ**	**キャッシュライトバック**	**CPU換装**
Intel486/AMD486CPU搭載マシン	お問い合わせ下さい ¥8,000より	お問い合わせ下さい ¥10,000より	お問い合わせ下さい ¥10,000より	お問い合わせ下さい ¥39,800より

★HDデータ転送

HDからHDへのデータ転送 ※HDの取り外しは別料金	時間1時間	¥5,000

★HD換装

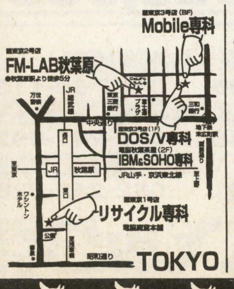
パソコンからHDを取り外して別のHDと換装	時間2時間	¥18,000

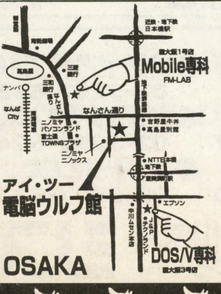
★HD換装+データ転送 ※HDD同時購入時¥3,000引き

リブレット	時間1時間	¥18,000
その他のパソコン	時間1時間〜	¥22,000

お問い合わせは
大阪Tel06-632-0012
FAX06-633-1512
東京Tel03-3254-1213
FAX03-3254-2912

★**ご注意** パソコンを分解したり改造したりすると,メーカーの保証対象外になりますのでよくお考えのうえでお申込み下さい.また改造の結果,稼働期間等が短くなることもあります.





●アイ・ツーのお支払い方法は (ご送金前に必ずTelにて商品代金・送料・消費税の合計額をご確認の上,お届け先・お名前・Telをご連絡下さい.)

1 全国代金着払い配達	2 お近くの銀行より振込払い	3 お近くの郵便局より振込払い	4 お近くの郵便局より現金書留払い	5 アイ・ツーラクラククレジット(分割)払い
お申込みはお電話1本!商品お届け時のお支払いでOK!(実質送料・手数料が必要です)	●大阪へご注文の方は 三和銀行 難波(ナンバ)支店 普通口座No.1524049 ●東京へご注文の方は 三和銀行 秋葉原支店 普通口座No.1038318	郵便局口座 00940-2-104341 (株)アイ・ツー お振込手数料¥60〜¥210はご負担願います.	〒556 大阪市浪速区日本橋4−15−18 (株)アイ・ツー統括本部へご送金下さい	頭金不要!商品は今すぐお手元に!お支払いは月々ゆとりの¥3,000より,業界超低金利!夏or冬のボーナス一括〜四括払いもOK!手続きカンタン.お気軽にお申込み下さい.

お振込手数料¥105〜¥735はご負担願います.

※ご注文商品名をお忘れなくメモにて同封して下さい.
切手及び為替でのご送金はご遠慮下さい.おつりのなき様ご送金下さい.

お支払回数	1	3	6	10	12	15	18	20	24	30	36	42	48	54	60
顧客手数料率	2	2.5	3	4	4.7	6	7	8	9	11	13	16	17	20.5	21

Information & Interface
株式会社アイ・ツー

スタッフ募集

●"パソコン"と聞くだけで反応してしまうキミ達! 三度のメシよりパソコンが好き!!と,いうアナタ!(・・でもゴハンはきちんと食べていて健康な人)
●アイ・ツーがお呼びだ!! 家で一人,ハマッているならその知識,アイ・ツーで披露して下さい
●「パソコンが生きがい!」「パソコンから離れられない!」と,いうアナタなら,この際,お仕事にしてみませんか? 最先端の情報の宝庫アイ・ツーなら,優越感に毎日ひたれるゾ!
●新規店舗オープンにつき,大募集 あなたの持ち前の明るさで元気いっぱい可能性にチャレンジしてください! 詳しくはお電話下さい

otto コンピューターのおっと

爆安パソコン専門SHOP

通信販売 ご注文お問い合わせ(受付時間/10:00~18:00 定休日:土日祝日)

ご注文・お問い合わせ

03-5256-3801

(商品の性格上、店頭販売のみお取り扱いするものがございます)

24時間受付FAX. 03-5256-3850

otto Fax情報サービス 03-5256-5231

現在の在庫が一目でわかる!まず、Faxの受話器をとり、左記番号にダイヤルし、総合案内メニュー「0000#」を取り出して下さい。

商品名	主な仕様	価格
	ノートパソコン	
	■■■■■ Apple ■■■■■	
P.B 140(4/40)	68030(16)4/40/10'STN	¥29,800
P.B 180(4/80)	030(33)/4/80/10'TFT	¥39,800
P.B 190/66(M3531J/B)	68LC040(33)8/500/10.4'DSTN	¥69,800
P.B Duo 230(4/80)	030(33)4/80/9'STN	¥39,800
P.B Duo2300C	PPC603e(100)20/1.1G/9.5'TFT/EXﾓﾃﾞﾑ	¥139,800
P.B Duo270C	030(33)12/240/8.4'TFT	¥69,800
P.B Duo280C	68LC040(33)12/320/8.4'TFT	¥89,800
P.B.5300Cs	603e(100)16/750/Ir/10.4'DSTN	¥119,800
P.B1400C/117(M4856J/A)	603e(117)16/1G/11.3TFT(800)/6xCD	¥199,800
P.B1400C/133(M5576J/A)	603e(133)16/1G/6xCD/11.3TFT(800)	¥239,800
P.B1400C/133(M5891J/A)	603e(133)16/1.3G/6xCD/11.3TFT(800)	¥249,800
P.B1400Cs/117(M5292J/A)	603e(117)/16/750/6xCD/11.3DSTN(800)/336M	¥159,800
P.B145B	030(25)4/80/10'STN	¥29,800
P.B150	030(33)8/120/9.5ﾓ/	¥34,800
P.B160	030(25)4/40/10'STN	¥29,800
P.B170(4/40)	030(25)4/40/10'TFT	¥29,800
P.B180C	030(33)4/80/8.4'TFT	¥59,800
P.B520	68LC040(25)8/160/9.5'DSTN	¥57,800
P.B520c	68LC040(25)8/160/9.5'DSTN	¥79,800
P.B5300C/100	603e(100)16/750/Ir/10.4'TFT	¥1,39,800
P.B5300Ce/117	603e(117)32/1.1G/10.4TFT(800)	¥167,800
P.B5300Cs/100	603e(100)16/750/Ir/10.4'DSTN	¥119,800
P.B540C	68LC040(33)12/320	¥89,800
	■■■■■ COMPAQ ■■■■■	
ARMADA 4130T M1080	P133/16/1G/11.8'TFT(800)/SBpro/W95	¥129,800
CON410C-M350W	486DX2-500 2/350/9.5"DSTNｶﾗｰ	¥59,800
CONTURA 4/25 M120	80486SL-25 4/120/ﾓﾉｸﾛ	¥19,899
CONTURA 400CX250W	DX2(40)12/3.5'FD	¥29,800
CONTURA 410C	DX4(100)8/350/9.5TFT/144M	¥99,800
ConturaAERO4/33C	486SX(33)4/250/DSTN(640x480)	¥28,200
LTE 5100 M810CD/CT	P(90)8/810/2xCD/10.4"TFT/W3.1	¥89,800
LTE5300M1350CD/CTFT	P133/16/1.35G/6xCD/12.1TFT(800)SB	¥99,800
	■■■■■ DEC ■■■■■	
FR-P76WD-AJ	DX4/75MHz/8MB/3.5/528/9.5"TFT/W3.1	¥69,800
H.Ultra 475CT(FRP76WDAJ)	SX4(75)8/528/9.5'TFT/C.B16互換/Ir	¥69,800
H.Ultra FR-P72WC-AJ	DX2(50)4/340/9.5'DSTNｶﾗｰ/W3.1	¥59,800
H.Ultra2CTS5133(FR-P87WG-AJ)	P(133)8/1.35G/10.4'TFT(SVGA)	¥129,800
PC425NC	486SX(25)4/200/9.5'DSTN Win3.1	¥28,000
	■■■■■ DELL ■■■■■	
LM-P133ST	P133/24/810/4xCD/12.1(800)SB	¥147,800
XP4100C	DX4(100)8/525/PCMCIA/9.5"STNｶﾗｰ/W3.1	¥59,800
XP4100CX	DX4(100)8/524/9.5'TFTｶﾗｰ	¥69,800
XP450CX	DX2(50)8/340	¥49,800
XPI-P120ST	P120/16/810M/10.4'TFTｶﾗｰ-WIN3.1	¥89,800
XPI-P133ST	P133/24/1.2G/PCMCIA/11.3'TFTｶﾗｰ/W95	¥99,800
XPI-P90T	P90/16/810M/10.4'TFTｶﾗｰ-Win3.1	¥79,800
PC-386NAR2	386SX(25)1.6/3.5'x2/ﾓﾉｸﾛ8階調	¥19,800
	■■■■■ EPSON ■■■■■	
PC-386NAST	386SX(16)640K/3.5x1	¥19,800
PC-486NASC2	SX(25),ﾒ1.6M,3.5"x2,TFT	¥39,800
PC-586NATXILR	P75/8/540/2xCD/10.4TFT	¥97,800
VN512ST	P120/8/810M/4xCD/10.4TFT(800)	¥94,800
VN513ST	P133/16/810/4xCD/11.3TFT(800)	¥149,800
VN575ST	P75/8/810/4xCD/10.4'TFT	¥79,800
	■■■■■ 富士通 ■■■■■	
FMR50NX27A	SX(20)2/40/MS	¥19,800
FMR5NL9C	SX(25)2.75/170/PCMCIA/ﾓﾉｸﾛLCD/MS	¥19,800
FMR5NT27A2	SX(20)/2.75/80/TFTｶﾗｰ	¥26,800
FMR5NX26A2	80386SX(20)2/40	¥29,800
FMV43NT2C1	SX(33)4/170/10.4TFT	¥44,800
FMV43NT2C2	SX(33)4/170/10.4TFT	¥28,000
FMV43NT2E3	SX(33) 4/340/10.4'TFT	¥49,800
FMV47NT2F3	DX4(75)4/510/10.4'TFT	¥49,800
FMV50NAWJ1	P100/16/810/4xCD/11.3TFT(800)	¥119,800
FMV50NLYH1	P100/16/810/10.4'DSTN(800)/PCM・FM	¥99,800
FMV50NUWH5	P(100)16/810/TFT(SVGA)	¥99,800
FMV51NATXJ1	P(120)8/810/2xCD/10.4"TFT(1024)/SBpro	¥129,800
FMV52NA2J5	P120/16/850/4xCD/11.3'TFT(800)	¥119,800
FMV53NAWL5	P(133)/16/1G/x4CD SVGA11.3"TFT	¥159,800
FMV53NU5S1	P133/32/1G/10xCD/11.3(800)/336M/J7,L	¥159,800
FMV53NU5S2	P133/32/1G/10xCD/11.3(800)/336M/O,L	¥139,800
FMV55NA3S1	P(150)ED032/1.6G/12.1"TFT(800)/288/SB	¥199,800
FMV57NAXJ1	P(75)8/810/2xCD/10.4TFT	¥89,800
FMVNC13D	P133/16/1G/7.2DSTN/336M	¥129,800
FMVNP133	MMX133/32/1.6G/16xCD/12.1TFT(800)/336M/W	¥228,000
FMVNU131	P133/32/1.3G/20xCD/11.3TFT(800)/336M/J	¥179,800
FMVNU133	P133/32/1.3G/20xCD/11.3TFT(800)/336M/W,E	¥189,800
FMVNU13D3	P133/32/1.3G/20xCD/12.1DSTN(800)/336M/W,	¥169,800
	■■■■■ IBM ■■■■■	
5523-S04	386(16)2/40/3.5"x1/9.5"16階調	¥19,800
PC110(2431-YDW)	SX(33)8/260/FD/4.7DSTN/IR/ﾓﾃﾞﾑ/Win31	¥69,800
PS/55Note N23SX	386(16)2/640Kx480/ﾓﾉｸﾛ	¥19,800
PS/55noteN27SX	386SX(16)2/40/9.5'ｶﾗｰ	¥29,800
T.Pad 330Cs(5523-JBW)	486SLC(50)8/170/9.5'STNｶﾗｰ-VGA/W3.1	¥49,800
T.Pad 550BJ(2437)	ｼﾞｬﾝｸ品	¥9,800
T.Pad 5523-JVW	486SLC2(50)8/170/9.5'TFTｶﾗｰ	¥49,800
T.Pad230Cs-FBW	DX2(50)4/520/7.8"DSTN/ Win3.1,ﾛｰﾀｽ,PCｶｰ	¥49,800
T.Pad230Cs-YB7	SX33/12/270/7.8DSTNｶﾗｰ	¥39,800
T.Pad2606-KF8	P120/8/810/10.4'TFTｶﾗｰ	¥139,800
T.Pad360Cs(2620-8JF)	DX2(50)4/340/9.5'DSTNｶﾗｰ液晶	¥39,800
T.Pad530Cs-1FD	DX(50)4/540/8.4DSTN/144M/DSP	¥74,800
T.Pad535(2606-MF9)	P(133)8/1.08G/288M/10.4"TFT(SVGA)/SB	¥198,000
T.Pad550BJ(2437-YVB)	SLC(25)4/120/9.5ﾓﾉ/BJﾌﾟﾘﾝﾀ内蔵	¥19,800
T.Pad560E(2640-40J)	MMX166/16/2G/12.1TFT(800)/SBpro	¥198,000
T.Pad750C(9545-3J6)	486SL(33)4/170/10.4'TFT/DOSJ5.0/V	¥69,800
T.pad380D(2635-2AJ)	P150/16/1.3G/12.1DSTN(800)/8xCD/SBpro	¥179,800
	■■■■■ NEC ■■■■■	
9801N	V30(10)640k/FD/3.5'x1/ﾓﾉｸﾛ	¥9,980
9801NA	SX(20)3.6/FD/3.5'x1/ﾓﾉｸﾛ640	¥49,800
9801NA/C	SX(20)3.6/FD/3.5'x1/TFT640(16)	¥46,800
9801NA120/C	SX(20)3.6/120/3.5'x1/TFT640(16)	¥54,800
9801NA40/C	SX(20)3.6/40/8.9TFT	¥49,800
9801NC	386SX(20)3.6/FD/3.5'x1/TFT640(16)	¥39,800
9801NC40	386SX(20)3.6/40/3.5'x1/TFT640(16)	¥39,800
9801NL/A260A	386SX(33)3.6/260/外付け3.5'x1/8.9'8階調	¥59,800
9801NS	386SX(12)640K/FD/3.5"x1/ﾓﾉｸﾛ(640x400)	¥9,980
9801NS-20	386SX(12)640K/20/3.5'x1/ﾓﾉｸﾛ640	¥19,800
9801NS/A	SX(33)3.6/FD/8.9'8階調/TypeIIx1/拡張B	¥39,800
9801NS/A120	SX(33)3.6/120/3.5'x1/8.9'8階調	¥42,800
9801NS/E	386SX(16)1.6/FD/3.5'x1/8階調	¥29,800
9801NS/E40	386SX(16)1.6/40/3.5'x1/8階調640	¥19,800
9801NS/L	386SX(20)1.6/FD/3.5'x1/8.9'8階調640	¥37,800
9801NS/R	486SX(16)1.6/FD/3.5'x1/8階調/拡張B	¥34,800
9801NS/R120	486SX(16)1.6/120/3.5'x1/8階調/拡張B	¥32,800
9801NS/R40	486SX(16)1.6/40M/3.3'x1/8階調	¥29,800
9801NS/T	386SL(20)1.6/FD/3.5'x1/8階調640	¥19,800
9801NS/T40	386SL(20)1.6/40/3.5'x1/8階調640	¥22,800
9801NS/T80	386SL(20)1.6/80/3.5'x1/8階調640	¥24,800
9801NV	V30HL(16)640K/FD/ﾓﾉｸﾛ640	¥19,800
9801NX/C	SX(20)1.6/ｷ8K/FD/3.5'x1/8.9'TFT(640)	¥39,800
9801NX/C120	SX(20)1.6/ｷ8K/120/3.5'x1/8.9'TFT(640)	¥59,800
9821La13/S14	P(133)16(EDO)/1.4G/10.4'TFT(800x600)	¥148,200
9821Ld/260	SX(33)1.6/260/9.5DSTN	¥59,800
9821Ld/350A	SX(33)5.6/350/9.5'DSTN	¥49,800
9821Ld/350A2	SX(33)8/350/9.5DSTN,J,L	¥57,800
9821Ls12/D10D	P120/32/1G/11xCD/336ﾓ/12.1'DSTN/W,E	¥159,800
9821Ls150/S14C	MMX(150)32/1.4G/CD/12.1TFT(800)336ﾓ,J,L	¥229,800
9821Lt/260	DX2(50)1.6/260/3.5'外x1	¥49,800
9821Lt2/3A	DX2(50)8/350/Ir/9.5'TFT	¥89,800
9821NS/340W	DX2(50)5.6/340/3.5'x1/9.5'TFT(640)	¥59,800
9821NS/540W	DX2(50)5.6/540/3.5'x1/9.5'TFT(640)	¥59,800
9821Na12/H10	P120/16/1G/4xCD/10.4'TFT(800)/PCM/FM	¥129,200
9821Na12/S8	P(120)16/810/4xCD/12.1"TFT(800)/IR	¥149,800
9821Na15/X14	P(150)16EDO/1.4G/8xCD/12.1"TFT(1024)	¥199,800
9821Na7/H7	P75/8/720/2xCD/10.4'TFT(800)FM/PCM	¥99,800
9821Na9/H8	P90/16/810/4xCD/10.4'TFT(800)PCM/FM	¥149,800
9821Nb10/5	P(100)8/540/10.4TFT	¥99,800
9821Nb10/S10F	P100/16/1G/4xCD/10.4(800)TFT/95	¥139,800
9821Nb10/S8	P100/16/810/4xCD/10.4(800)TFT/95	¥129,800
9821Nb7/5	P75/8/540/10.4'TFT(640)/PCM/WIN3	¥89,800
9821Nb7/C8	P75/8/810/4xCD/10.4'TFT(640)/PCM/WIN3	¥119,800
9821Nd	SX(33)1.6/FD/3.5'x1/DSTN	¥54,800
9821Nd2	DX2(50)1.6/FD/10.1'DSTN	¥54,800
9821Ne	SX(33)3.6/FD/9.5'TFT	¥54,800
9821Ne2/340W	SX(33)5.6/340/3.5'x1/10.1'TFT(640)	¥64,800
9821Ne340/W	SX(33)5.6/340/9.5"TFT(640)	¥59,800
9821Nf/340W	P75/8/340/9.5"TFT(640)/PCM/TypeIIx2	¥81,200
9821Nf/810W	P75/8/810/9.5'TFT(640)/PCM/TypeIIx2	¥84,800
9821Nm	DX2(50)1.6/FD/9.5'ﾓﾉｸﾛ/TypeIIx2	¥49,800
9821Nr12/D10	P120/16M(EDO)/1G/12.1'DSTN(800)	¥109,200
9821Nr13/D10B	P133/32/1G/8xCD/12.1'DSTN(800)	¥149,800
9821Nr15/S10	P(150)/16/1G/10xCD/12.1'TFT(800)	¥169,800
9821Nr166/X30F	MMX166/32/3G/11xCD/13.3'TFT(XGA)/336M	¥259,800
9821Nr166/X30N	MMX166/32/3G/11xCD/13.3"TFT(XGA),LAN,	¥259,800
9821Nw133/D14D	MMX133/32/1.4G/11xCD/12.1'DSTN(800)	¥168,200
LV13C/WDDAF1	MMX133/32/2.1G/20xCD/12.1DSTN(800)	¥179,800
	■■■■■ SHARP ■■■■■	
MN-5000D	P120/16/1G/10xCD/DSTN12.1/SBpro/Ir	¥139,800
MN-5200	P150/16/1.4G/11xCD/12.1'DSTN(SVGA)	¥179,800
MN-5200Z	P(150)32/1.6G/10xCD/11.3'TFT(SVGA)336	¥189,800
MN-7230	P133/16/1.35G/6xCD/12.1TFT(XGA)/288M	¥209,200
PC-S400	P120/16/1G/CD/SBpro/11.3'DSTN(800)	¥139,800
PC-W100	P133/16/1G/11.2'TFT(WIDE)/288M	¥179,800
	■■■■■ SOTEC ■■■■■	
J2SX133	486(33)8/120	¥39,800
Win Book Pro(J3P54/120CX)	P(120)16/810/10.4"DSTN(800)	¥168,000
WinBookBird100(S3P100)	P100/16/810/11.3'TFT(800)	¥178,000
WinBookPro(J3DX4/100C)	486DX4(100)/8/540/10.4"DSTN(SVGA)	¥59,800
	■■■■■ 東芝 ■■■■■	
AVX341T(W)	DX2(40)4/340/9.5'ｶﾗｰ-TFT/MS	¥69,800
DynaBookV486C(CVS121TD)	SX(25)4/120/8.4'TFTｶﾗｰ/漢字ROM	¥54,800
EVS081WD(J3100VS)	SX(20)4M,80M,一太郎 5,LotusR2.4J	¥29,800
EZ486001	SX(25)2/FD/ﾓﾉｸﾛ	¥19,800
EZV42501	486-25 4/340/9.6"ﾓﾉｸﾛ	¥39,800
FV4333CW	SX(33)8/340/9.5'STNｶﾗｰ	¥99,800
GR07505W	P75/8/520/PCMCIA/10.4'STNｶﾗｰ/W3.1	¥86,800
GR0758SA	P75/ED08/810/10.4'DSTN/PCｶｰﾄﾞｽﾛ	¥89,800
GR0908TW(GTR590)	P(90)8EDO/810/11.3"TFT(SVGA)/Ir/SBpro	¥99,800
GS0755TW(GTS575/051CT/W)	P75/8/520/10.4'TFT(仮想ｽｸﾘｰﾝ)	¥99,980
J3100SX021	386SX(16)640k/20/3.5'x1/ﾓﾉｸﾛ2階調	¥12,800
J3100SX041VW(J31SX4VW)	386SX(20)2/40/3.5'x1/ﾓﾉｸﾛ16階調	¥29,800
J31SX002	386(16)2/3.5'x2/ﾓﾉｸﾛ	¥19,800
Libretto30CTA (PA1236CA)	DX4(100)8/500/6.1'TFT ｱﾌﾟﾘ付き	¥69,800
Libretto50CT(PA1237C9)	P75/16/800/6.2'TFT	¥84,800
Librettoﾓﾊﾞｲﾙﾊﾟｯｸ	Libretto30CTA,DATA/FAXｶｰﾄﾞ、FDDPCCM1ｾｯﾄ	¥79,800
SS4332CW	SX(33)4/250/8'DDSTN	¥49,800
SS4755SA	DX4(75)8/500/8'DSTN(640)/PCM/WIN3.1	¥69,800
SS5755TW(SSR575/051CT/W)	P(75)ED08/520/9.5"TFT(仮想ｽｸﾘｰﾝ)/SBpro	¥84,800
SS5907TW(SSR590/071CT/W)	P90ED08/720/9.5'TFT(仮想ｽｸﾘｰﾝ)/SBpro	¥79,800
TECRA720CT/1.2(PA1219JW)	P133/16/1.2G/12.1'TFT(1024)/288M	¥189,800
ｻﾃﾗｲﾄ 110CS/810(PA1224JS)	P100/8/810/11.3'DSTN(800)/Ir	¥99,800
ｻﾃﾗｲﾄ Pro420CDT/810(PA1225JD)	P100/8/810/6xCD/11.3'TFT(800)/SB/Ir	¥149,800
ｻﾃﾗｲﾄ Pro420CT/810(PA1225JC)	P100/8/810/11.3'TFT(800)/SB/Ir	¥139,800
ｻﾃﾗｲﾄ Pro430CDS/1.3(PA1230SA)	P120/16/1.35G/10xCD/11.3'DSTNｶﾗｰ/W,E	¥149,800
	DTP	
	■■■■■ Apple ■■■■■	
Centris650	68040(33)8/230	¥29,800
Centris660AV	68040(25)8/230/2xCD	¥39,800
IIVx	030(32)5/160	¥19,800
IIci	030(25)4/40	¥9,980
IIcx	030(25)5/80	¥12,800
IIfx	030(40)4/80	¥19,800
IIsi	030(20)4/FD	¥9,980
LC	68020(16)4/FD	¥9,980
LC475	68LC040(25)8/160	¥29,800
LC630	68LC040(33)12/350/CD	¥39,800
LCII	030(16)4/40	¥9,980
LCIII	30 1/20	¥13,800
P.M6100/60	PPC601(60)8/250/2xCD	¥39,800
P.M6100/60AV	PPC601(60)8/250/2xCD	¥39,800
P.M6100/66	601(66)8/250/CD	¥49,800
P.M6200/75	603(75)16/500/4xCD	¥59,800
P.M6300/120(M5413J/A)	603e(120)16/1.2G	¥69,800
P.M7100/66AV	601(66)16/500/2xCD	¥64,800
P.M7100/80AV	601(80)16/500/2xCD	¥69,800
P.M7200/90	601(90)16/500/4xCD	¥79,800
P.M7600/200(M4947J/A)	604e(200)32/2G/640mo/12xCD	¥209,800
P.M8100/100	601(80)16/500/2xCD	¥98,000
P.M8100/100AV	601(100)16/1G/2xCD	¥99,800
P.M8100/80	601(80)16/500/2xCD	¥88,000
P.M8100/80AV	601(80)16/500/2xCD	¥98,890
P.M8500/120	604(120)16/1G/4xCD	¥179,800
P.M8500/150(M4921J/A)	PC604(150)32/2G/4xCD/VC/10BaseT/KT7.53	¥219,800
P.M9500/150	604(150)32/2G/4xCD	¥19,800
Quadra700	68040(25)	¥39,800
Quadra900	68040(25)8/160	¥44,800
	■■■■■ COMPAQ ■■■■■	
DP575/4M420W-QV	P75/8/420	¥29,800
DP590/4M420W-QV	P90/8/420/W3.1	¥39,800
DeskPro 590/4M720-MX	P90/16/720/3.5'FD/W3.1	¥44,800
DeskPro XE560 M270W	P60/8/270 英語版	¥27,800
DeskPro XL5100M2100/ML/CDS	P100/16/2.15G/3.5'/4xCD/W3.1/95附属	¥55,800
DeskPro XL590M1050W/CDS	P90/16/1.05G/2xCD/W3.1	¥44,800
DeskPro2000/5133M2500	P(133)259	¥69,800
DeskPro2620/2500CD	Pro20016/2.5G/CDx8/WINNT	¥139,800
DeskPro5100/5M720W-MX	P100/16/720/W3.1	¥49,800
DeskPro5133/5M1080MX/CDS	P133/16/2G/4xCD/LAN	¥69,800
DeskPro575 8/420	P75/8/420	¥29,800
DeskPro575/5M420QV	P75/8/420	¥29,800
DeskPro590/4M/080MX/CDS	P90/16/1.08G/4xCD/W3.1	¥44,800
DeskPro590/4M720MX/CDS	P90/16/720/4xCD/W3.1	¥39,800
DeskPro590/4M720W-MX	P(90)8/720	¥44,800
DeskProXE560 M525W	P60/8/525/Win3.1英語版	¥29,800
DeskProXL5120M1050W/CDS	P120/16/1G/CD	¥52,900
ProLinea 5100/4M1080W/CDS	P100/16/1.08G/CDx4/W31	¥54,800
ProLinea5100/5M720W-MX	P100/16/720/Win3.1	¥59,800
ProLinea5150/4(253902-294)	P150/16/2G/Mil2M/95or31	¥99,800
Prolinea 590/4M630CDS	P90/8/630/4xCD	¥39,800
	■■■■■ DEC ■■■■■	
FR832JA-WB	P90/16/540/W3.1	¥49,800
FR844JA-WE	P100/16/540/2xCD	¥59,800
FR955JA-WD	P133/16/1.G/4xCD	¥59,800
LPx433dx(FR-763JA-17)	DX(33)12/170	¥12,800
	■■■■■ DELL ■■■■■	
OMNIPREX590	P90/32/1G	¥39,800
OptiPlex4100MX	DX4(100)/16/500/CD/SB/Win95	¥44,800
OptiPlexGXL5120	P(120)16/1G/SB/LAN	¥79,800
OptiPlexGXM5120	P(120)16/1G/SB/LAN	¥79,800
XL590	P90/8/540/3.5'FD/W3.1	¥34,800
XM590	P90/16/1G/3.5'FDD/W3.1	¥39,800
XPS4100/MXV	DX4(100)8/500/W3.1	¥29,800
	■■■■■ EPSON ■■■■■	
D12SRX	P120/16/1.2G/4xCD/W95	¥59,800
PC-386P	386SX(16)1.6/2FD	¥7,800
PC-386P2	386SX(16)1.6/3.5'x2/FM	¥13,800
PC-486FE2	SX(25)/1.6/2FD/FM音源	¥21,800
PC-486GF	SX(16)1.6	¥19,800
PC-486MV2J	DX2(50)5.6/340/4xCD/3.5FDDx2	¥42,800
PC-486SR2	SX33/3.6/2x3.5"FD/音源	¥19,800
	■■■■■ 富士通 ■■■■■	
FMV4100D4L	DX4(100)8/850/WIN3.1	¥29,800
FMV510D5P3	P100/8/1G/W3.1	¥59,800
FMV510D5P5	P(100)8/1G/W3.1	¥59,800
FMV516D5P4	P(166)16/3.5"x1/1.2G/CDx4/W3.1	¥129,800
FMV590DEJ	P90/8/730/W3.1	¥39,800
	■■■■■ IBM ■■■■■	
PC750(6883-J8P)	P100/8/850/4xCD	¥59,800
PC750(6883-JAN)	P100/8/850/4xCD	¥59,800
PC750(6885-J0M)	P90,8M/720/2xCD	¥49,800
PS/V 2405-NVC	DX2(66)4/340/DODJ5.0/V	¥24,800
PS/V MASTER 2411RPM	DX4(100)8/720/2xCD	¥47,800
PS/V MASTER 2411RWE	DX4(100)8/720 WIN3.1	¥41,800
PS/V Master(2411-NWC)	DX2(66)8/340	¥39,800
PS/V2410-NVB	DX2 (66) 4/170/3.5'FDD/J5.0V	¥29,800
	■■■■■ NEC ■■■■■	
9801BA/U6	DX2(40)3.6/80	¥24,800
9801BX/M2	SX(20)1.6/5'x2/640(16)	¥14,800
9801BX/U2	SX(20)1.6/3.5'x2/640(16)	¥15,800
9801BX2/U2	SX(25)1.6/3.5'x2/640(16)	¥27,800
9821AP/U2	DX2(66)3.6/3.5'x2/PCM,FM	¥29,800
9821AP2/C9T	DX2(66)7.6/510/3.5'x1/CD/PCM,FM/Win3.1	¥49,800
9821Ae/U2	SX(25)1.6/3.5'x2/PCM,FM	¥23,800
9821Ap/M2	386(20/16MHz)1.6/40/5"x2	¥49,800
9821Ap/U2	DX2(66)3.6/3.5'x2/PCM,FM	¥29,800
9821Ap/U7	DX2(66)3.6/120/PCM.FM	¥29,800
9821As/M7	DX(33)3.6/120/PCM.FM	¥29,800
9821As/U2	DX(33)3.6/3.5'x2/PCM,FM	¥29,800
9821As/U7	DX(33)3.6/120/3.5'x1/PCM,FM	¥29,800
9821As/U7W	DX(33)5.6/120/PCM/FM	¥37,800
9821Bp/U8W	486DX2(66)5.6/340/3.5'FD	¥39,800
9821Bs/U7W	SX(33)5.6/170/3.5'x1	¥24,800
9821Xa/C9W	P90/7.6/540/3.5'FD/2xCD/PCM/W3.1	¥49,800
9821Xa10/C12	P100/16/1.2G/4xCD/PCM/PCｶｰﾄﾞｽﾛ/W3.1	¥69,800
9821Xa10/K8Z	P(100)16/850/4xCD/PCM/95/一太郎	¥79,800
9821Xa12/C12	P120/16/1.2G/4xCD/PCM/PCｶｰﾄﾞｽﾛ/W3.1	¥87,800
9821Xa12/K12	P120/16/1.2G/4xCD/PCM/PCｶｰﾄﾞｽﾛ/win95	¥89,800
9821Xa7/C4	P(75)8/420/4xCD/PCM/W3.1	¥54,800
9821Xa7/C8	P75/8/850/4xCD/PCM/W3.1	¥59,800
9821Xb10/J8	P(100)8/850	¥59,800
9821Xe/U7W	SX(33)5.6/210/	¥24,800
9821Xn/C9W	P90/5.6/340/3.5'FDD/CDx2/W3.1	¥49,800
9821Xn/U8W	P90/7.6/270	¥44,800
9821Xv13/W16	P(133)/16M(EDO)/1.6G/6xCD/PCM/MPEG	¥119,800
FC9801B/2	SX(20)/1.6/120	¥59,800
	マルチDTP	
	■■■■■ Apple ■■■■■	
Classic	68000(8)2/40	¥12,800
Classic II	030(16)4/FD	¥19,800
Classic2	030(16)4/FD	¥19,800
Color ClassicII	68030(33)8/160	¥79,800
ColorClassic	030(16)4/160	¥39,800
LC520	030(25)8/160	¥29,800
LC575	68LC040(25)16/360	¥39,800
Performa 5270	PPC603e(100)16/1.2/4xCD/288ﾓ/14"内蔵	¥89,800
Performa 6210	16/520	¥69,800
Performa 630	68LC040(33)8/350/2xCD	¥59,800
Performa588	68LC040(33)8/500	¥47,300
SE	68000(8)2/40	¥19,800
	■■■■■ 富士通 ■■■■■	
FMV31673	MMX166/32/2.6G/16xCD/336M/17CRT	¥159,800
FMV41C2S1	DX4(100)8/540/4x/144M/15CRT,J,L	¥79,800
FMV45SD3S2	DX2/50/8/420	¥49,800
FMV499D3GC	DX4(100)16/500/3.5"x1/CDx2/15"	¥49,800
FMV5DS1A	(100)16MB/3.5x1FDD/850MB/CDx4/15"CTR	¥89,800
FMV5DS7	(100)16MB/3.5x1FDD/850MB/CDx4/15"CRT	¥79,800
FMV5DSE251	P133/16/1.2G/6xCD/288M/15CRT	¥99,800
FMV5DSP271	P150/16/1.6G/6xCD/288M/17CRT	¥129,800
FMV5DTE253	P133/16/1.6G/6xCD/288M/15CRT	¥99,800
FMVS165A1	P166/32/1.6G/8xCD/336M/15'	¥139,800
FMVS21651	MMX166/32/2G/8xCD/336M/15CRT/J,L	¥149,800
FMVS21671	MMX166/32/2.1G/8xCD/33.6k/17'ﾓﾆﾀ	¥179,800
FMVS21673	MMX166/32/2.1G/8xCD/33.6k/17'ﾓﾆﾀ	¥169,800
FMVS31653	MMX166/32/2.6G/16xCD/336M/15CRT/W,E	¥159,800
	■■■■■ IBM ■■■■■	
Aptiva 2161-T8B	MMX166/32/3G/16xCD/15CRT/J	¥169,800
Aptiva 730	DX4(100)8/540/4xCD/15'CRT/144ﾓﾃﾞﾑ	¥59,800
Aptiva2159-B65	P(166)32/2.5/8xCD/366ﾓ/17'	¥159,800
Aptiva2407-RYD	DX4(100)8/500/3.5'x1/14'CRT/4xCD/FAX	¥89,800
Aptiva730(2168-63J)	DX4(100)8/540/4xCD/15'	¥59,800
Aptiva770(2168-S50)	P133/16/1.6G/4xCD/288M/15'/L	¥99,800
	■■■■■ 松下 ■■■■■	
CF-100A(WOODY)	P120/16/1.2G/4xCD/288M/SB/15"一体型/ﾀｯﾁﾊ	¥84,800
CF-100ATV	P133/16/1.2G/4xCD/288M/SB/15"一体型/ﾀｯﾁﾊ	¥99,800
CF-32FP(WOODY)	P(100)8/540/2xCD,PD/144M/14CRT一体型	¥89,800
	■■■■■ NEC ■■■■■	
9821C200/VS2	MMX200/32M/DVD/TV/336M	¥159,800
9821Cb10/TA	P100/16/840/4xCD/144ﾓﾃﾞﾑ/TV/MIDI,PCM/95	¥79,800
9821Cb3/TA	P75/16/850/4xCD/144M/TV/14'CRT	¥69,800
9821Cf-S3	P60/7.6/540/3.5'x1,15'SVGA/FAX/TV	¥49,800
9821Ct16/FA	P166/16/1.6G/4x4連CD/TV/288M/17CRT/J,L	¥149,890
9821Ct16/FB	P166/16/1.6G/4x4連/288M/17CRT/W,E	¥149,800
9821Ct20/AA	P(200)32/1.6/4xCD(CD-R)/J./17'	¥178,000
9821V10/S5KB	P(100)8/850/4xCD/15"CRT/PCM/95/WORD	¥79,800
9821V12/S5RC	P(120)16/850/4xCD/15"CRT/PCM/288FAX/95/J	¥117,800
9821V13/M7C2	P133/16/1.6G/6xCD/288ﾓﾃﾞﾑ/ｻｳﾝﾄﾞ/17',J,L	¥129,800
9821V13/S5C2	P(133)16/1.2G/6xCD/288ﾓﾃﾞﾑ/15'一太郎	¥127,800
9821V13/S5RB	P(133)16/850/4xCD/15"CRT/PCM/288FAX/95/W	¥109,800
9821V13/S5RC	P133/16/1.2/4xCD/15'CRT/PCM/288FAX/95/J	¥139,800
9821V13/S7RB	P133/16/850/4xCD/17'CRT	¥119,800
9821V13/S7RC	P(133)16/1.2/4xCD/PCM/17"CRT/288FAX/95/J	¥134,800
9821V16/S5C2	P166/16/1.6G/6xCD/288ﾓﾃﾞﾑ/15'CRT	¥129,800
9821V16/S5PD2	P166/32/1.6G/8xCD/336M/W,E	¥129,800
9821V166/S5D2	MMX166/32/2G/20xCD/3D/336M/15CRT/W,E	¥169,800
9821V20/S7D3	P200/32/2G/8xCD/PCM/MPEG/17CRT/W,E	¥169,800
9821V200/S7D2	MMX200/32/2G/20xCD/336M/17CRT	¥198,000
9821V200/SZD	MMX200/32/3G/16xCD/3D/W,E	¥149,800
9821Xa7e/S15	P75/8/850/4xCD/15'CRT/PCM/W3.1	¥69,800
9821Xa7e/S17	P75/8/850/4xCD/17'CRT/PCM/W3.1	¥87,800
	■■■■■ 東芝 ■■■■■	
BREZZA 5166MA (PV1002JA)	P166/16/1.2G/6xCD/288M/17"CRT	¥129,800
BREZZA 5166MB PV1009JA	P166/16/2.1G/8xCD/288M/17"CRT	¥149,800
PVBCX530(BREZZA)	P100/8/540/4xCD/15CRT	¥69,800
	モニタ	
	■■■■■ Apple ■■■■■	
15"ﾏﾙﾁｽｷｬﾝ(M2978)	15'ﾏﾙﾁｽｷｬﾝ	¥24,800
1710AV	Apple用17'ﾏﾙﾁｽｷｬﾝ	¥49,800
AppleVision 850 Display	20"ﾏﾙﾁ	¥159,800
M0401	13'ｶﾗｰﾓﾆﾀ	¥13,800
M1025	2ﾍﾟｰｼﾞﾓﾆﾀ	¥9,800
M1030	15'ﾎﾟｰﾄﾚｰﾄ	¥9,800
M1044Z/A	16'ｶﾗｰCRT	¥19,800
M1212	13'ｶﾗｰﾓﾆﾀ,ﾁﾙﾄ付き	¥13,800
M1297	13'ｶﾗｰﾓﾆﾀ	¥9,800
M1298	16'ｶﾗｰ	¥19,800
M1299	12'RGB	¥29,800
M2429	17"ﾄﾘﾆﾄﾛﾝ	¥39,800
M2611J/A	17'ﾏﾙﾁｽｷｬﾝ	¥39,800
M3379J/A(M2978)	15'ﾏﾙﾁ ﾋﾟｯﾁ0.28	¥24,800
	■■■■■ ｱﾙﾌｧﾃﾞｰﾀ ■■■■■	
ACM-215	15'ﾏﾙﾁ	¥17,800
ACM217	17'ﾏﾙﾁ	¥27,800
	■■■■■ COMPAQ ■■■■■	
151FS	15'ｶﾗｰ 1024x768 0.28mm ｹｰﾌﾞﾙ直出し	¥14,800
17"SVGA(QVision170)	17"IUA?・ーY	¥29,800
171FS	17'ﾏﾙﾁｽｷｬﾝ1024x768 ﾋﾟｯﾁ:0.28mm	¥29,800
PRESARIO 1500	15'ｽﾋﾟｰｶｰ付き	¥19,800
	■■■■■ iiyama ■■■■■	
MF-5014D	ﾏﾙﾁｽｷｬﾝ	¥9,980
MF-5015	ﾏﾙﾁ	¥17,800
MF-5017J	17'ﾓﾆﾀ (640x400/640x480)	¥17,800
MF-5317J	17'	¥19,800
MF-5517AJ	17'ﾏﾙﾁ/0.28mm/640x400~1120x768/ﾌﾗ	¥22,800
MF-8515F	15"	¥19,800
MF-8615	15"ﾏﾙﾁ/0.28mm/640x400~1280x1024	¥21,800
MF-8617	17'ﾏﾙﾁ/0.26mm/640x400~1280x1024/ﾌ	¥37,800
SR-7314	14'ﾉｰﾏﾙ	¥3,980
	■■■■■ 三菱 ■■■■■	
RD1498	14'ﾓﾆﾀ	¥6,800
RD17GXII	17ｲﾝﾁﾀﾞｲﾔﾓﾝﾄﾞﾄﾛﾝ	¥44,800
RD17S	17'ﾏﾙﾁｽｷｬﾝ	¥29,800
RD17Y	17"ﾏﾙﾁｽｷｬﾝ	¥29,800
XC-1498C	14'ﾉｰﾏﾙ/D-SUB15/ﾁﾙﾄ	¥4,980
XC-1498CII	14'ﾉｰﾏﾙ/0.28mm/D-SUB15/ﾁﾙﾄ	¥4,980
XC-98V3	14'ﾓﾆﾀ	¥4,980
	■■■■■ MAG ■■■■■	
DX15N	15'ﾏﾙﾁｽｷｬﾝ	¥13,800
LX1464S	14"ﾏﾙﾁｽｷｬﾝ	¥14,800
MX17S	17'ﾏﾙﾁ/0.25mm/640x480~1280x1024/ﾄﾘﾆﾄﾛﾝ	¥35,800
	■■■■■ NEC ■■■■■	
N5913R	14'ﾉｰﾏﾙ/0.28mm/D-SUB15	¥4,800
N5913U	14'ﾉｰﾏﾙ/0.31mm/D-SUB15	¥4,800
N5926-02	15'/H98専用/0.28mm/複合29pin	¥9,980
N5926-26	H98専用	¥19,800
PC-KD1521	15'ﾉｰﾏﾙ/0.31ﾋﾟｯﾁ/640x400/D-SUB15	¥7,980
PC-KD1522	15'ﾉｰﾏﾙ,VGA/0.31ﾋﾟｯﾁ/640x400,480/D-SUB15	¥8,800
PC-KD853N	14'ﾉｰﾏﾙ/0.31mm/D-SUB15/ﾁﾙﾄ	¥4,980
PC-KD854	14'ﾉｰﾏﾙ/0.39mm/D-SUB15	¥4,800
PC-KH1511	15'H98専用/0.28mm/複合29pin/ﾁﾙﾄ	¥12,800
PC-KH1512	15'H98専用/0.28mm/複合29pin/ﾁﾙﾄ	¥12,800
PC-KH1711	17'ﾉｰﾏﾙ・H98/0.28mm/複合29pin・D-S	¥52,800
PC-KM171	17'ﾏﾙﾁ/0.28mm/1024x768/98,DOS/V,Ma	¥29,800
PC-KM173	17' MultiScan	¥34,800
PC-KM212	21"ﾏﾙﾁｽｷｬﾝ D-SUB、BNC	¥89,800
PC-TV455	15",98用,TV	¥13,899
	■■■■■ NANAO ■■■■■	
53T	17"SAﾄﾘﾆﾄﾛﾝﾏﾙﾁｽｷｬﾝ	¥49,800
56T-S	17"	¥59,800
F347II	15"ｼｬﾄﾞｳﾏｽｸﾏﾙﾁｽｷｬﾝ24KHz~	¥39,800
F780i-J	0.26mm/1600x1200/Vf(55~120)Hf45~100)	¥89,800
	■■■■■ SONY ■■■■■	
CMT-B14H2	14'ﾓﾆﾀ	¥9,800
CPD-15SF8	15'ﾏﾙﾁ	¥23,200
CPD-17SF7	17'ﾏﾙﾁ	¥37,200
	プリンタ	
	■■■■■ Apple ■■■■■	
Color StyleWriter 2400	ﾊﾞﾌﾞﾙｼﾞｪｯﾄｵｰﾄｼｰﾄﾌｨｰﾀﾞｶﾗｰA4	¥12,800
LaserWriter2NTX-J(M6000)	Mac	¥19,800
LaserWriterII	ﾚｰｻﾞｰ、B4、40SC付き	¥19,800
	■■■■■ CANON ■■■■■	
BJ-10V	ﾓﾉｸﾛ/ﾊﾞﾌﾞﾙｼﾞｪｯﾄ/A4/ﾉｰﾄﾀｲﾌﾟ	¥7,980
BJ-10VLite	ﾊﾞﾌﾞﾙｼﾞｪｯﾄ,A4,ﾉｰﾄﾀｲﾌﾟ	¥79,800
BJC-35V	ﾊﾞﾌﾞﾙｼﾞｪｯﾄｶﾗｰ,A4,ﾉｰﾄﾀｲﾌﾟ	¥17,800
BJC-400J	ﾊﾞﾌﾞﾙｼﾞｪｯﾄｶﾗｰ,A4,ｵｰﾄｼｰﾄﾌｨｰﾀﾞ	¥12,800
BJC-420J	BJｶﾗｰ,A4,ﾊｶﾞｷ,ｵｰﾄｼｰﾄﾌｨｰﾀﾞ720x360	¥17,800
BJC-600J	ﾊﾞﾌﾞﾙｼﾞｪｯﾄｶﾗｰ,A4,ｵｰﾄｼｰﾄﾌｨｰﾀﾞ,600dp	¥12,800
BJC-700J	1200x600dpi,A4,7色ｲﾝｸ	¥34,800
LBP-310	600dpi ﾚｰｻﾞｰ	¥36,800
LBP-A304E	A3ﾚｻﾞｰﾌﾟﾘﾝﾀ	¥34,800
LBP-B406E	98用B4ﾚｻﾞｰﾌﾟﾘﾝﾀ	¥17,800
	■■■■■ EPSON ■■■■■	
HG-5130	B4,48Mｲﾝｸｼﾞｪｯﾄ	¥24,800
MJ-1000V2	ﾓﾉｸﾛｲﾝｸｼﾞｪｯﾄ	¥14,800
MJ-5000C	ﾊﾞﾌﾞﾙｼﾞｪｯﾄｶﾗｰ,A3,ﾊｶﾞｷ,ｵｰﾄｼｰﾄﾌｨｰﾀﾞ	¥36,800
MJ-700V2C	ﾊﾞﾌﾞﾙｼﾞｪｯﾄｶﾗｰ, A4,はがき,ｵｰﾄｼｰﾄﾌｨｰﾀﾞｰ	¥9,980
	■■■■■ H.P. ■■■■■	
DeskWriter C	15' 24.5k-69KHz	¥8,500
DeskWriter320	ｶﾗｰ, A4	¥9,000
DeskWriter600	JET	¥14,800
	■■■■■ NEC ■■■■■	
PC-PR1000EW	ﾍﾟｰｼﾞﾌﾟﾘﾝﾀ,WIN95対応	¥29,800
PC-PR101/J80L	ﾓ/600x300/ｶﾗｰ300x300/A4	¥9,980
PC-PR2000	B4/ﾄﾞｯﾄﾌﾟﾘﾝﾀ/240dpi/	¥24,800
PC-PR201/47	15'98用ﾄﾞｯﾄﾌﾟﾘﾝﾀ	¥16,800
PC-PR201/63	B4/ﾄﾞｯﾄﾌﾟﾘﾝﾀ/160dpi/ｶﾗｰ8色 (ｵﾌﾟｼｮﾝ)	¥22,800
PC-PR201/63A	B4/ﾄﾞｯﾄﾌﾟﾘﾝﾀ/160dpi/ｶﾗｰ8色/63字秒	¥27,800
PC-PR201GS	15"98用ﾄﾞｯﾄﾌﾟﾘﾝﾀ	¥19,800
PR101/J110-08	PR101/J110用ﾊｶﾞｷﾌｨｰﾀﾞ	¥1,980
	ワープロ	
	■■■■■ CANON ■■■■■	
CW-J1C	ｶﾗｰ印刷,表計算,ｸﾞﾗﾌ,図形編集,印刷,6書体	¥44,800
J5	ｲﾝｸｼﾞｪｯﾄﾌﾟﾘﾝﾀ搭載	¥36,800
	■■■■■ CASIO ■■■■■	
CX-300	昇華対応ﾌﾟﾘﾝﾀ,ﾌﾙｶﾗｰ写真印刷,QVﾃﾞｼﾞｶﾒOK	¥49,800
CX-70	和10欧19書体/ｶﾗｰ画面/ﾌﾙｶﾗｰ印刷/辞典	¥49,800
G-880ST	ﾓﾉｸﾛ,垂れ幕,表計算,ﾏｳｽ,DOS文書変換	¥49,800
PS-10	搭載書体:10書体、文書量54頁	¥42,800

掲載しきれない商品多数あり!!ご希望の商品は、お問い合わせ下さい。

otto激安プライスは12/31現在のものです。
価格は常に変動いたします。

通販システム

お問い合わせ 電話、FAXで在庫の確認、入荷予定、販売価格、納期、その他質問等お気軽にお問い合わせ下さい。

▼

ご注文 納期と価格をご確認の上ご発注いただきます。ご注文等、お見積りご希望の方FAXいたします。

▼

ご入金/送金 代金のお支払い方法・・・●銀行振込●現金書留●代金引換(要手数料)商品は入金後すぐに発送致します。

●初期不良の交換、修理行っております。
●一般企業、各種学校等の大量導入も是非ご相談下さい。

高額買取システム

買取専用DIAL:03-5256-3251

お問い合わせ 電話、FAXで当社のバイヤーと価格を決めて下さい。

▼

ご発送 品物は着払い(1万円以上の商品に関して当社負担)でお送り下さい。査定は無料です。

▼

送金 査定後、すみやかに(2~3日以内)送金致します。

●新品・中古問わず買取いたします。(こわれたコンピュータもご相談下さい。)●業者の方も大歓迎。(3億円用意)●店舗では買取は行っておりません。

☆分割払い大歓迎!!

夏のボーナス一括払い受付中!!
商品は今すぐGet!!

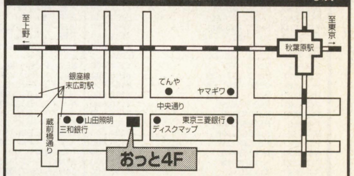
☆代引システムお取扱い中!!

手軽でラクラク

クレジットカードでのお支払いもOK! otto1号店にてお取扱い。

取り扱いクレジットカード

秋葉原電気街 中央通り沿い。爆安SHOP おっと1号店。



営業時間/11:00~19:00(土、日、祝祭日/11:00~18:30)
千代田区外神田3-16-17住吉ビル4F(木曜定休)
TEL.03-3256-1118 FAX.03-3256-1138

正社員・アルバイト募集中

業務拡張のため、正社員、アルバイトを募集中です。パソコンに詳しい方、経験者優遇致します。(未経験者も歓迎。)
詳細は電話でお問い合わせ下さい。
TEL03-5256-3801

近々、ホームページのアドレスが変わります!!詳細はホームページをご覧ください。

インターネットメールアドレス ottonet@bell24.or.jp

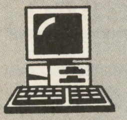
TOMOEのFAX安い店ベスト5 FAX.0990-51-4141

ホームページアドレス http://www.bell24.or.jp/www/ottonet

ottoネット BBS開局 03-5256-5233

〒101 東京都千代田区神田須田町2の2

インターネット
ホームページ開設中!!



利用して面白いショップ展開をめざして開設しております。営業のご案内募集等のお知らせなどを掲示します。本誌広告とあわせてホームページもご利用下さい。

懐かしパソコン．周辺機器などの在庫情報なんでもかんでも掲示板やカテゴリー別のリンクコーナーなどを常設しております。

http://www.din.or.jp/~jhousef1/

そふとぷれす掲載中のゲームソフトの注文専用フォームがネットワンのホームページ内に設置してあります。ご利用下さい。

＊ネットワンは情報ハウスが運営しますインターネットショップの愛称です。

これは便利！メールで買取見積りOK！

アドレス1 ⇨ jhousef1@din.or.jp
アドレス2 ⇨ netone@be.mbn.or.jp
(ホームページ内の買取見積り専用フォームが便利です。)

中古パソコン&ソフト全国通販SHOP
情報ハウス
☎0462(57)1605

98年もワイドに展開します

懐かしパソコン&ゲームは情報ハウスにおまかせ!!

ゲームユーザーに大人気!!

そふとぷれす ありがとう 好評です。

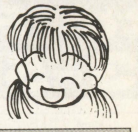
情報ハウスでは，根強い人気のMSX．PC－88．X1などの旧型のパソコンからX68000やPC－98 FM－TOWNS．Windows機などのパソコンで使用します現物ゲームソフトの在庫と販売価格を掲載したソフト在庫リスト**そふとぷれす**を発行しています。このリストは，申込みのあった時点での在庫を掲載してお送りしています。(常時ソフトの追加と削除の繰返し)古いゲームをおさがしの方や数種類のパソコンを所有されている方には特にオススメ!! この在庫リストをご希望の方は，80円切手6枚同封のうえ情報ハウスリスト係までお申込み下さい。(現在は機種別ではなく総合リストです。)

そふとぷれす対象ソフト(お捜しソフト見つかるかも？)
＊MSX1／2 ＊PC-9801／21(3.5／5／CD)
＊FMタウンズ ＊PC-8801 ＊X1シリーズ
＊X68000 ＊Windows用(95／兼用) etc...

お知らせ

そふとぷれすは1回ごとのお申込みで受付けしておりますが，リストを数回分まとめて申込み希望のお問合せを多くの方から頂いておりますので，上記申込み方法と並行して受付中です。ご利用下さい。
＊新ぷれすパック¥3000(現金書留か定額小為替のみで申込み受付け)
(毎月1回6ヶ月間(計6回)リストをお送りします。特典としてソフト1本購入につき¥300を割引 有効期間6ヶ月間．割引合計額が¥3000になるまでOKです) ＊定額小為替は郵便局窓口で販売中

ゲームソフト買取中で～す



下記の機種用ゲームソフトを大募集しています。情報ハウス買取係までどんどん送って下さい。

＊PC-98シリーズ(CD/5/3.5) ＊PC-8801／VAシリーズ
＊FMタウンズ ＊FM77／AV ＊X68000／MZシリーズ
＊MSX1(ロム) ＊X1／turbo ＊Windows用(95／兼用)
＊MSX2(ロム／FD)～ ＊マスターシステム，マークIII
＊書籍類(MSX／X1／X68K) ＊テープ版(X1／MSX)
＊音楽／グラフィックソフト他(MSX／X1／X68K／88.....)

MSX／X1関連大歓迎!!

マウス/データレコーダー Jパッドなども OK!!
(外箱/説明書がないゲームソフトも買取りいたします。)

お願い (宅配便かゆうパックでお送り下さい)
買取品を送られる場合は，住所．氏名．電話番号．品名を書いたメモを同封して下さい。18才未満の方は保護者の方の代理申込みになります。(運転免許証．学生証．パスポート．保険証いずれかのコピーも必ず同封して下さい)

＊PC-98．X68000．FM-TOWNSの各本体を含んだ買取りの場合は在庫調整等で買取りを中断する場合がありますので，事前にFAX．封書．Eメールなどでお問合わせ下さい。尚ソフトのみの買取りは8本以上で現在実施しています。PC係

パソコン&周辺機器 買取実施中!!

迅速処理!!

＊PC-9821P133～ ＊PC-88FA～ ＊MSX2(FD)～
＊68000(2MB)～ ＊FMタウンズII～ ＊X1turbo～
＊68/タウンズ/X1専用CRT ＊3modeCRT ＊FDD(W)
＊98専用HDD(240MB～I/F付)他 (98ノート類は除く)

通信販売専門ショップのため直接のご来店は出来ません。 ハガキ・FAXのお問合せ大歓迎!!

Computer Communication (パソコンライフサポートSHOP)
情報ハウス
神奈川県座間市入谷4-15-2-1-307
TEL0462(57)1605 (日・祝 休業) 〒228－0024
FAX0462(57)1610(24時間) 営業時間AM11:00～PM7:00

TEL06-644-0554
電話受付11：00～19：00/FAX06-647-5168

商品超特価コーナー 税別

<本体>	
PC-98NX VS30D/M7 CD1	¥412,000
PC-98NX VS30D/M7 DD1	¥394,000
PC-98NX VS30D/M7 CB1	¥320,000
PC-98NX VS30D/M7 DB1	¥334,000
PC-98NX VS26D/M7 CA1	¥275,000
PC-98NX VS26D/M7 DA1	¥278,000
PC-98NX VS26D/MZ CA1	¥240,000
PC-98NX VS26D/MZ DA1	¥247,000
PC-98NX VS26D/S7 CA1	¥253,000
PC-98NX VS26D/S7 DA1	¥266,000
PC-98NX VS26D/SZ CA1	¥221,000
PC-98NX VS26D/SZ DA1	¥222,000
PC-98NX VS23D/S5 CA1	¥217,000
PC-98NX VS23D/S5 DA1	¥227,000
PC-98NX VS20C/S7 CA1	¥208,000
PC-98NX VS20C/S7 DA1	¥214,000
PC-98NX VS20C/S5 CA1	¥184,000
PC-98NX VS20C/S5 DA1	¥190,000
PC-98NX VS16C/S5 CA1	¥165,000
PC-98NX VS16C/S5 DA1	¥171,000
PC-98NX VP23C/WX BA1	¥468,000
PC-98NX VP23C/WX AA1	¥375,000
PC-98NX VP16C/WX AA1	¥281,000
PC-98NX VP16C/WS AA1	¥248,000
PC-98NX VP13C/WS A1	¥188,000
PC-98NX VP13C/WD A1	¥160,000
PC-98NX LV16C/NS CAF1	¥283,000
PC-98NX LV16C/NS DAF1	¥288,000
PC-98NX LV16C/WS CAF1	¥265,000
PC-98NX LV16C/WS DAF1	¥272,000
PC-98NX LV13C/WD CAF1	¥197,000
PC-98NX LV13C/WD DAF1	¥203,000
PC-98NX AL20C/TS AAF1	¥285,000
PC-98NX AL13C/BSA1	¥192,000
PC-98NX MB12CUD-C1	¥151,000
PC-98NX MB12CUD-D1	¥151,000
PC-98NX MB12CUD-A1	¥131,000
PC-98NX FN23CCXAAL1	¥360,000
PC-98NX FN20CCDAAL1	¥258,000
PC-98NX MA16CSZAAA21	¥134,000
PC-9821 V233 M7 C3	¥256,000
PC-9821 V233 M7 D3	¥262,000
PC-9821 V200 S7 C3	¥214,000
PC-9821 V200 S7 D3	¥215,000
PC-9821 V200 S5 C3	¥184,000
PC-9821 V200 S5 D3	¥190,000
PC-9821 Xa20/W30R	¥150,000
PC-9821 Xa20/D30R	¥148,000
PC-9821 Ra266/W30R	¥239,000
PC-9821 Ra266/D30R	¥224,000
PC-9821 Ra20/N12W	¥134,000
PC-9821 Nr13/S14R	¥181,000
PC-9821 Nr13/S14N	¥195,000
PC-9821 Nr13/D14	¥143,000
PC-9821 La13/S14R	¥196,000
PC-9821 Nw133/D14D	¥215,000
富士通 FMV-NC13D	¥129,000
富士通 FMV-NP3 161	¥283,000
富士通 FMV-NP3 163	¥288,000
富士通 FMV-NU3 161	¥301,000
富士通 FMV-NU3 163	¥307,000
富士通 FMV-NU3 131	¥238,000
富士通 FMV-NU3 133	¥244,000
富士通 FMV-NU3 13D1	¥194,000
富士通 FMV-NU3 13D3	¥204,000
富士通 FMV-NC3 13	¥192,000
富士通 FMV-NC3 13D	¥162,000
富士通 FMV-NU133	¥179,000
富士通 FMV-NP131	¥204,000
富士通 FMV-T4 3071	¥310,000
富士通 FMV-T4 3073	¥319,000
富士通 FMV-T4 2671	¥280,000
富士通 FMV-T4 2673	¥278,000
富士通 FMV-S4 2371	¥247,000
富士通 FMV-S4 2373	¥254,000
富士通 FMV-S4 2071	¥208,000
富士通 FMV-S4 2073	¥214,000
富士通 FMV-S4 2051	¥181,000
富士通 FMV-S4 2053	¥188,000
富士通 FMV-5166D7P16632/2.5G/CD	¥ 89,800
富士通 FMV-513D6P1P13316/1.2G/CD	¥ 69,800
東芝 サテライトプロ430CDS/1.3	¥141,000
東芝 サテライトプロ460CDT/2.1	¥280,000
東芝 リブレット50CTA通電品	¥115,000
東芝 リブレット70 PA-1260CA	¥158,000
東芝 リブレット70 PA-1260C9	¥143,000
シャープ MN-335-X13	¥244,000
シャープ MN-5600	¥249,000
シャープ MN-530-X16	¥280,000
シャープ MN-410-X15	¥275,000
松下 AL-N3T520J5	¥307,000
松下 AL-N3T516J5	¥260,000
松下 AL-N2T516J5	¥254,000
SOTEC WinBook Quattro/R (R5P150MX)	¥176,000
SOTEC WinBook Quattro/R133MT	¥192,000
SOTEC WinBook Slim Z1P150MX	¥158,000
SOTEC WinBook Slim Z1P133MT	¥178,000
APPLE 2400C/180/16/1.3G	¥234,000
APPLE 1400CS/133/16/1.3G	¥190,000
CANON INNOVA3400DX+97F	¥230,000
IBM T.pat 380D (2635-2AJ)	¥193,000
IBM T.pat 380D (2635-3AJ)	¥223,000
IBM T.pat 380D (2635-3ZJ)	¥253,000
IBM アプティバ TAE	¥265,000
IBM アプティバ TAF	¥314,000
IBM アプティバ T8B	¥188,000
IBM アプティバ T8C	¥197,000
SONY バイオ PCG-719	¥398,000
SONY バイオ PCG-505	¥240,000

メビウス,アプティバ,東芝,富士通の新製品など大特価
CALL広告の機種はほんの一例です載ってない機種はお問い合わせ下さいこの価格は12月8日の価格の一部です
雑誌が出た時は変わっています

<モニター>	
三菱 RD-17V 17インチマルチスキャン	¥ 56,500
三菱 RD-17M 17インチマルチスキャン	¥ 46,000
三菱 RD-17GXIIC 17インチマルチスキャン	¥ 62,000
三菱 RD-17GIII 17インチマルチスキャン	¥ 78,500
CaNtury MODEL4000PCI 9インチLCD/DSTN	¥ 33,800
<プリンター>	
NEC Picty 80L	¥ 11,800
NEC Picty 320	¥ 31,800
キャノン BJC-250J	¥ 19,000
キャノン BJC-80V	¥ 35,000
キャノン BJC-430J	¥ 26,500
キャノン BJC-466J	¥ 46,500
キャノン BJC-700J	¥ 39,000
エプソン PM-750C	¥ 41,500
エプソン PM-2000C	¥ 57,500
<周辺機器>	
98NXデスクトップ用DIMI/O NX-SD41-32M	¥ 14,500
98NXデスクトップ用DIMI/O NX-SD41-64M	¥ 28,500
98NXデスクトップ用ECCI/O NX-ECC41-32M	¥ 16,500
98NXデスクトップ用ECCI/O NX-ECC41-64M	¥ 31,800
98NXノートパソコン用EDOI/O NX646-32M	¥ 14,500
98NXノートパソコン用EDOI/O NX646-64M	¥ 26,800
EDO I/O NE-EDO-32MX2T	¥ 23,500
ECC EDO I/O NE-ECC-32MX2T	¥ 25,500
EDO32Mx2枚 富士通 FMV-M64E	¥ 19,800
EDO8Mx2枚 ADTEC AD-16M72ECC	¥ 4,800
ビデオコンバーター 電波 XRGB-1	¥ 19,500
デジタルカメラ NEC ピコナPC-DC200	¥ 21,800
デジタルカメラ SONY DSC-F2	¥ 35,800
デジタルカメラ SONY DSC-F3	¥ 46,800
デジタルカメラ SONY MVC-FD7	¥ 61,800
486用ODP I/O PK-A586/98	¥ 18,800
WIN用スキャナー EPSON GT-5500WINP	¥ 36,000
WIN用スキャナー EPSON GT-5500WINS	¥ 36,000
WIN用スキャナー EPSON GT-9500WIN	¥ 68,000
<音源>	
サウンドボード NEC PC9801-86	¥ 16,500
YAMAHA HELLO MUSIC100	¥ 63,800
ローランド SC88PRO	¥ 61,000
ローランド SC88ST/PRO	¥ 44,000
ローランド ミュージ郎SC-88PRO	¥ 69,800
ローランド S-MPU-IIN	¥ 15,500
CASIO SZ-70W(MIDI内蔵スピーカ)	¥ 11,800
<MO・HD・CDR・FD>	
I/O UHDS-H4.3G	¥ 44,500
I/O UHDS-H4.3G/UPCI	¥ 53,800
I/O UHDS-H2.1G	¥ 29,800
I/O UHDS-H2.1G/UPCI	¥ 40,500
I/O HDI-2.6G/98	¥ 27,500
I/O MOF-640/SPCI (外付640MMOPCIバス)	¥ 62,800
I/O MOF-640 (外付640MMO)	¥ 52,800
I/O DVD-AB2 (内蔵DVD-ROM)	¥ 22,000
I/O DVD-AB2/GV (内蔵DVD-ROM.)	¥ 43,000
I/O CDV-PX24 (外付CD)	¥ 21,800
ICM CD-300F (内蔵IDE用CD-ROM)	¥ 5,800
<ワープロ>	
各社広告に載っていない機種も大特価で販売中です!!	
NEC JX35SA	¥ 84,000
NEC JX55MA	¥104,000
NEC JX70MA	¥122,000
シャープ WD-M700	¥ 95,000
シャープ MR-2	¥162,000
東芝 JW-V850	¥ 86,000
東芝 JW-V860	¥ 95,800
東芝 JW-F510	¥ 40,000
富士通 オアシスLX4500	¥ 82,000
カシオ CX-8000	¥106,000
<電子手帳・モバイルギア>	
NEC MC-CS12	¥ 48,000
富士通 オアシスポケット3	¥ 27,000
カシオ カシオペアA51	¥ 44,800
SHARP MI-506	¥ 61,000
SHARP MI-506DC	¥ 90,000
SHARP PI-6000	¥ 10,000
SHARP PA-Z500	¥ 7,000
SHARP PA-Z300	¥ 6,000

その他何でも見積り迅速にFAX致しますFAX専用回線の方のみ

新品高額即買取OK!!

●新品買取相場は、TELでお問い合わせください。
●商品はすべて新品! もちろん"メーカー保証付"です。
●商品在庫および価格は常に変動しております。必ずTELにてお問い合わせ下さい。
●広告の商品はほんの一例です。その他あらゆる御相談に応じます、お気軽にTELを!!
●買取、下取りもOK!!TEL、ハガキFAXにていつでもお問い合わせ下さい。
●業者の方大歓迎!!5千万円まで即金、超高価にて買い取ります。
●MSX,TOWNS,X68000,PC88も取り扱い中です。3号店トムではソフトを超高価にて買い取ります。TEL.06-649-1098

中古コーナー (一例)

中古機種（一例）	買取価格	販売価格
PC9821 V200M7（S7は1万円安、V166S7は3万円安）	140,000～	170,000～
PC9821 VIO/S5（V12は1万円高、V13は2万円高）	45,000～	65,000～
PC9821 VIO/S7（V12は1万円高、V13は2万円高）	55,000～	75,000～
PC9821V16 S5（M7は3万円高）	70,000～	90,000～
PC9821 V2OS5（M7は3万円高）	85,000～	115,000～
PC9821Ce2 モデルS2（Ceは1万円安）	20,000～	30,000～
PC9821Cs2S3,Cb/2D（Cb2B,Cb/2Tは1万円高）	25,000～	40,000～
PC9821Cx2/SI5T (17Tは1万円高、CX3は1万円高)	40,000～	60,000～
PC9821Ct20（Ct16は4万円安）	130,000～	155,000～
PC9821Xa10/C12,Xa7e/S17(Xa12は1万円高)	50,000～	60,000～
PC9821 Na7/H5（H3は1.5万円安、H7は1万円高）	80,000～	100,000～
PC9821Nr166X30F	180,000～	220,000～
PC9821Ne,Ne2（Ndは1万円安）	25,000～	40,000～

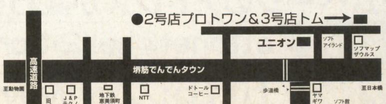
クレジット金利表

回数	1	3	6	10	12	15	18	20	24	30	36	42	48	54	60
金利%	2.0	2.5	3.8	5.3	5.5	8.3	9.4	10.0	11.0	14.0	15.3	18.0	20.0	23.5	26.0

広告の商品はほんの一例です。その他、多数格安にて販売中です。お問い合わせください。

■お振込先
大阪厚生信用金庫本店
普通0437350
ユニオンコンピューターネットワーク
(フクイマサキ)

●2号店プロトワン&3号店トム→■



※最新の販売、買取情報はTELでチェックしてください。

代金引き替えOK!
超低金利ローンOK!!

中古相場は一例です。詳しくはTELにて。98,DOS/V,ワープロ,マック,X68,TOWNS,ゲーム機,周辺機器なんでも売り買いOK!!

PC9821La 10/8（5は1万円安）	70,000～	100,000～
PC9821Nr13D10A.B	85,000～	125,000～
PC9801NS,FA/U2,BX,BA,BX2,BA2,BX3	5,000～	10,000～
PC9801NS/R（NS/T,NS/L40は1万円安）	15,000～	22,000～
PC9801NC (NXC,NACは1万円高)	15,000～	28,000～
PC9801NS/A（Nmは5千円高）	15,000～	28,000～
PC9821Lt2/7A（3Aは1万円安）	45,000～	60,000～
PC9821Nb7/C8（Nb7/5は2万円安）	70,000～	90,000～
PC9821Na9/H8（Na12/S8,Na12/H10は2万円高）	80,000～	100,000～
PC9821Na13/H10（C10は1万円安）	130,000～	150,000～
PC9821Nr15/S14F（S10は2万円安）	140,000～	170,000～
ペンティアム100,DOS/V機（PI133は1万、P200は3万円UP）	30,000～	45,000～
アダルトゲーム、CD-ROM、LDソフト高価買取中	直接宅配便でお送り下さい。	
MSX2+AI-WSX,FI-XV/AI-WX,FIXDJ	8,000～	20,000～
MSXターボR AI-ST (GTは2万円高)	15,000～	40,000～
MSX用ディスクドライブ	8,000～	15,000～
X68K 600C/ACE/PRO/PROII	8,000～	20,000～
X68K エキスパートI,II/スーパー（1万円高）	20,000～	35,000～
X68000CRT 600D/601D/602D/605D/614D	8,000～	16,000～
X68000CRT 603D/604D/606D/608D	5,000～	10,000～
X68000XVI (コンパクトは2万円安、CZ500は7万円高)	50,000～	80,000～
FMタウンズIIフレッシュ（TVは1,5万円高）	15,000～	35,000～
FMタウンズマーティ（プレイステーションは3千円UP）	5,000～	10,000～
MSX用プリンターFS-PC1(PA1、PW1、FICは4千円安)	5,000～	12,000～
15インチマルチスキャンモニター（17インチは1万円高）	10,000～	18,000～
リブレット50（30は2万円安、60は2万円高）	65,000～	85,000～
ミュージ郎SC88PRO（SC88PROは1万円安）	40,000～	50,000～
電波 XRGB-1	10,000～	14,000～
ワープロ専用機、プリンター、MO、HDD、MIDI等	TEL	TEL

Union Computer Network
ユニオンコンピューターネットワーク
〒556 大阪市浪速区日本橋4丁目15-23

注文は在庫確認の上、現金書留か銀行振込にてお申し込み下さい。配達日、日時指定可、品物がついたときお金を払うこともできます。全品保証付、初期不良は交換します。
代引でキャンセルされますと所定のキャンセル料がかかります。

送料表	A1200	A1500
代引手数料	1個口に付1500	

※北海道、沖縄、離島は別料金

NEW-HITソフトを 新品特価で 全国通販

特典（ソフトのみ）
- 3万円以上 500円引き
- 5万円以上1000円引き
- 10万円以上2000円引き

Windows95 or 3.1

——SLG, RPG, その他一般——

各11,520円Winning Post3 With Pキャンペーン, 信長の野望・将星録With Pキャンペーン, 太平洋戦記, 11,230円MS-Flight Simulator Ver6.0日本語版, 各10,780円花火職人になろう豪華版, A列車で行う5, 各10,120円GOLDシヴイラゼーションII日本語版, 9,980円GE・TENIII～全世界大戦異聞, 各9,280円シークエンス・パラディウム, 紺碧の艦隊2ADVANCE, 各8,980円A列車で行こう5完全版, ザ・コンビニまるごとセット, スーパーユーロファイター2000完全日本語版, 3×3EYES～転輪王幻夢, ジェットファイターIIIプラチナエディション, 天下統一～乱世の覇者, 各8,580円ヴァンテージマスター, 銀河英雄伝説V, ダンジョンキーパープレミアム, 3Dシューティング・メーカー(P-VR専用), フライトコマンダー, ウルティマ・オンライン, シュヴルツシルトEX＋for wIN95, 鉄鎖の星群, 各8,230円ヒーローズオブマイトアンドマジックII, テーマホスピタル, シューティングツクール95(1/23発売), 2D格闘ツクール95, Dementia～グラニーのミステリーアドベンチャー(Directx完全対応), ゴルフ大会キャンペーン版, 水滸伝～天導一〇八星キャンペーン, 太閤立志伝II, 大航海時代III, ウオークラフトII, トップマネジメントII, バトルアスリート大運動会, ライトエクスプレス, エーベルージュ・スペシャル～恋と魔法の学園, マジックギャザリング完全日本語版, ホワイトダイヤモンド, 銀河英雄伝説IVEXバリューパック, パチンコホール新装開店, スーパーエアーコンバットII, ナンバーズ究極の作戦3, 赤い壁の戦い～三国志演義2, ハイブリッドエンジェル, 釣道2, 天地無用／登校無用, あやかし忍伝くの一番, ディトナUSAエボリューション, リンクデバイサ2074, 各7,850円アマランス1, 魔法使いになる方法～夢見る星の物語, 馬なり1ハロン劇場3DX, アンク2～ツタンカーメンの謎, ファーランドサーガ時の道標, 新テーマパーク日本語版, リヴン～ザ・シークエル・トウ・ミスト, バーチャコップ2, 各7,390円BOYS BE…, 天下統一～相剋の果て, マンクスTT, マスタージアーク, EARTH2140戦慄の未来, DOG DAY, Diablo(E)ディアブロ・オータム・キャンペーン版, ダークレイン, グランプリマネージャーII, セガワールドワイドサッカーPC, エクストリームアサルト, ロードラッシュ, The SettlersII, 各6,980円快刀乱麻, スターダイバーズ, ラストガーディアン2, ダンジョンキーパー, フライトアンリミテッド, NEED FOR SPEED2スペシャルエディション, コマンド&コンカー完全日本語版, 花火職人になろう普及版, 各6,450円大航海時代II, 実機パチスロシュミレーター3, SANKYO FEVER実機シュミレーションPC Vol.2, 礎ーいしずえー, 新英雄伝説レギュラー版, 大逆鱗II, ロードモナークPRO, ルナテックドーン開かれた前途, Jaja馬カルテット(限定版は8,230円), 各5,980円戦巫女ーいくさみこー, 初恋ばれんたいん, ときめきメモリアルfor ever with you, トラフィック・コンフュージョンII, ザ・コンビニアナザーワールド, ソーサリアンフォーエヴァー・レギュラー版, ムーンドラゴン, 各5,680円ウイザーズハーモニーfor win95, メビウスリンク2, ウキウキ釣り天国2, 3, モノポリー日本語版, Jet Stream 2nd approach, スターウォーズモノポリースタンダード, シムシティ2000スペシャルエディション, シムタウン, ザ・コンビニ, 新世紀エヴァンゲリオンコレクターズディスクVol.1～Vol.2, 新世紀エヴァンゲリオンスクリーンセーバーV2初回版, 新世紀エヴァンゲリオンコレクターズVol.1, 2, 3, 4, 5, 各5,530円SDガンダムウォーズ, スカイターゲット, スレイヤーズはいぱあTRY, NEXT, TV, ウキウキ釣り天国4(川物語), 3(人魚島のボート釣り), トレインシュミレーター東海道線, 京浜急行, 西武新宿線, 各5,350円時を超えた手紙, 黄金の羅針盤, 琥珀色の遺言, ロードス島戦記ー灰色の魔女, ロードス島戦記II～五色の魔竜, ディスクトップのメイドさん第2巻シンディ限定版, 各5,120円銀河英雄伝説IVEX LOW COST版, 電脳(デジタル)カニカニ倶楽部, アートオブマリック1, 各4,880円親子で楽しむルーブル美術館, 大阪縁日, 雀道II, Greg Norman GOLF, アンク1～ピラミッドの謎, 真サムライスピリッツ, ジャングルパーク, Diar Dog, タイトーレトロアーケードパック, ふらわっこ, 各4,120円わかる／パチンコプレイヤーズマニュアル, ときめきメモリアルスクリーンセーバ①～④, 各3,230円酒楽97, 日本百名山第1集～第4集, パチンコmini Vol.1, Vol.2, Vol.3, Vol.4, Vol.5, 各2,480円たまごっちCD-ROM, 銀河英雄伝説スクリーンセーバー1, 各2,140円ぷよぷよreprice edition, Klik&PlayゲームコレクションII,

——Windows95・その他——

各7,380円家庭の医学, 6,480円脳・アラーム!!, 10,780円インターアクティブ人体百科ヒューマンボディー2.0,

——Win95将棋・囲碁・麻雀——

各10,780円手談対局, 囲碁好敵手, AI囲碁6, 詰碁プロ, 金沢将棋95, 柿木将棋2, 森田将棋97, 風雅対局本因坊2, 対局囲碁平成棋院, 神速囲碁道, 最強の囲碁パワーアップ版, 碁聖ゴライアス, 各8,580円将棋最強3, 蒼龍(麻雀), 戦略将棋, 各8,230円棋太平for win95, 麻雀大会2スペシャル, AI将棋Ver.2, 6,930円プロ麻雀極, 6,140円役満王, 各3,340円お父さんのための花札, お父さんのための囲碁2, 各3,120円デジタルプラレール, デジタルトミカ,

——Windows95・18禁ソフト——

各8,530円無人島物語X外伝, GOKO3参上!!完全版, 各7,980円戦え／セクティ1Act2, 虜2, VIPER-V16, 各7,320円同級生2, 人形使い2, 未来世紀バーバラ, 各6,980円アリスの館4・5・6, VIPER－F40－初回限定版(オリジナル電卓付) 各6,780円コレクター～制服の目覚める時, Nailsーネイルズー, 雪降る季節へ～想いあなたに, 迷子の気持ち, 帝都奇譚, 女神の微笑, LOFTY FORM, や・く・そ・く, 帝都奇譚, クレイジーナックルII, 骸ーむくろ, Fall Love Story, 幻影調教倶楽部, 黒い衝動, BE HAPPY, ディアボリックルーン, R・K(リバーシブル・カルテ), 涙・流星のサドル, ガイナロックR, MORMOTTEーモルモットー, 淫内感染, 聖少女戦隊レイカーズIII, TO Heat, お嬢様を狙え, 朱鷺色の末裔, 妖女乱舞, 2, 花の記憶第3集, くすり指の教科書2, 痕・きずあと, 誓いのエッセンス, 悶絶ファイター, ラブエスカレーター(MS-DOSモード), First Step, Funny Honey, ここは楽園荘, 2, 各6,530円放課後マニア倶楽部, 恋の律動Rhythm, 無垢2, 涙～なみだ～流星のサドル, 臭作, MARGINAL POINT, アミューズメントタウン, Heart work, マーシャルエイジ2, Ribbon2, ツーショットDiary95, しゃぶり姫～陰の章, 魔性のかお, ペロペロCandy, きゃんきゃんバニープルミエール2, バーチャコール3, 亜紀子HARD, 同窓会, 遺作, 密猟区, 同棲, Sweet Days, めぐり逢い, 猟奇の檻第2章, STARS, 追跡者ーストーカー, 悪夢95, 各6,280円ぎりぎりパラダイス, M HARD, 聖翼学園セラフィタ, 地獄SEEK, ツーショットDiary, ウインターキス, 各5,980円Piaキャロットへようこそ!!2, Natura1, デスブラッド, Girl Doll Toy～魂をください, 96年制服グランプリ・ザ・グランドファイナル初回版, X-change, 思春記, わるっ!!(悪)いたずら, ハートの破片, 狂宴・悦楽のレクイエム, 研修医, エクスタシー, MOON, マッド・パラドックス2, 邪淫獣神伝JEVALD, お兄ちゃんへ, もにもにっくす, 自慰(G)ジー, や・く・そ・く, 黒山羊, 解剖狂室, まじかるバニー, DOOP～ドープ～, さや／すみれ, カオスブラッド, 歪～ひずみ～, 慾～むさぼり～, ラビッド・ヘリックス, 脳力者, ローズ・ブラッド, 秘書っ娘クラブ, リベンジ, みお＆みほ, メイド物語, ときめいて誘惑, リビドー7インパクト, 各5,630円かえるによ・ぱにょ～ん, PIL ca SEX, 館やかた, 河原崎家の一族, 野々村病院の人々, ガール2, Piaキャロットへようこそ!!, エイミーと呼ばないで, チェリージャム, 転校生, 復讐, いたずら, 各5,120円きゃんきゃんバニーPrimo, 嫉(そねみ), 同窓会～Art Collection, かりん, なぎさ100%, 告白, 乞天使, エロでん, 夢のゆくえ, 追憶, XENON, 娘々ドリーム, CDガール～歌姫達の恋物語, カオスQueen遼子シナリオ1, 2, 3, おねえちゃんビデオ, アドラステア, 小女M, 逢いたい時に君はいない, 各4,380円あゆ, なお, 牝猫秘書室, 淫DAYS2, 卒業写真, 卒業旅行, マーシャルエイジ, 放課後恋愛クラブ恋のアンサンブル(要・本体ソフト), ハーレムブレイド, 各4,120円全国制服美少女グランプリVol.0, Vol.1～, Vol.5, 各3,780円闘神都市II, ランスIV, 式神伝承, 刻視夢想, 各2,990円VIPERデジタルイラストレーションズ1, 2, 3, 4, 5, ランス4.1, 4.2, あゆみちゃん物語, アンヴィバレンツ, 各2,800円シュークリーム・創刊号, Vol.2, Vol.3, Vol.4, Vol.5, 2,280円初音のないしょ／限定版(初音のないしょ／通常版1,980円), 各2,000円裏マン開・裏本編Vol.1A, 1B, 2A, 2B, 3～8, UNDER GROUND PREMIUM美少女編Vol.1, 2,

——Windowa95ビジネス・ユーティリティ他——

(5,860円G・CREW5), (7,250円Klik&Play), (6,550円筆まめV8), (14,300円クリット&クリエイト), (13,200円ホームページビルダーV3), (8,750円まいと～(Live Phone), 25,800円Daisy Art97, 9,990円デイジーコラージュVer2.0, 各78,800円MS-Visual C++5.0(J)Pro, MS-Visual Basic V5.0 Pro, 8,230円C言語マスターめじろ+2.0, 33,430円C言語マスターめじろ+Ver1.5, 15,120円マイクロソフトWindows95UPグレード新パッケージ, (27,600円F-BASIC97)(16,500円TURBO C++5.0J), 34,300円ミュージくん2, 13,600円ヴァーチャルミュージくん2, 15,800円MUSIC PRO for Windows Ver3.0 9,990円携速95, 3,930円特打, 7,730円スグレモ98, 10,800円マイクロソフトファミリーパッケージ97, 14,950円爆笑／英単テイメント5巻パック, 16,600円マイクロソフトエンカルタ98マルチメディア百科事典, 5,850円百人一首, 6,480円Barbieファッションデザイナー, 8,200円てきぱきお料理マムまるごとパック,

PC-9801(3.5″)シリーズ

——18禁ソフト在庫品特価——

各3,500円パラダイスコール, PETいんが～, エレスト, ガラスの運命, メリーゴーランド, 柊坂の旧館, 各5,500円聖翼学園セラフィタ, 人間昆虫・覗き, スタートラップ, 銀白色の楽園, MHARD, タニア, 各6,980円YU-NO, 同級生2, 下級生, Sweet Days, 雛鳥の囀, 官能教習, 教育実習, M・HARD,

——SLG・RPG・その他在庫品特価——

各5,500円ザナドゥ2リミックス, ブランディッシュリニューアル, 各6,200円三国志V, 三国志英傑伝, 信長・覇王伝, 独立戦争, 昇龍三国志, アマランスKH, 紅い雫, 各7,800円ウイニングポスト2, メルティランサー,

——PC9821(CD版)——

各7,480円ブランディッシュVTスペシャルパッケージ, 在庫特価各6,800円パンツァージェネラル(3.5″), ジェットストリーム, プリティサミー前篇, 卍PSY幽記, スペースシュミレーター, 在庫特価各3,500円パパラッチ, デリシャスランチパック, イフ2, 桜の杜, 尋問遊戯, 夢現ドリーミー, ギャルパニ, 各6,980円ラブ・エスカレーター, Sweet Days,

——FM TOWNS——

各4,980円後漢志(三国志歴史シュミレーション), ダークサイドオブジーン(RPG), 各6,980円A列車で行う4, ATLASII, サムライスピリッツ,

——アダルトアニメビデオ-CD——

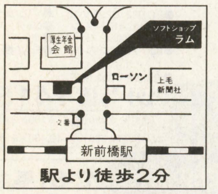
各4,430円奇妙な果実, 綺麗, 愛玩少女, 聖少女, SEEK Vol.1, Vol.2, 奴隷戦士マヤVol.2, アイドル堕天使理奈, MAMA VOL.1, MAMA VOL.2, (飛龍乱),

——DVDソフト——

6,430円新世紀エヴァンゲリオン, V1, V2, V3, V4, 各5,680円悪魔のような女, 犯されまくったセーラ服第1巻, 2巻, 3巻, さすらい愛が泣いている, 星のメモリー,

ゲーム機・ハード, 周辺機器, その他

19,600円PC3D Engine2電脳戦機バーチャロン, 22,800円XRGB-1, 17,800円DISPL(ディスプル), (6,950円セレクティ21), (5,980円セレクティ15), 15,800円N88日本語BASIC(86)(Ver6.3)NEC PC-9800シリーズ全機種, 420円CD-Rメディア74分マクセル, 890円MO DISK 230MB TDK, 2,520円MO-640三菱1枚, 550円3.5″2HDマクセル10枚, 17,300円Micro Soft Side Winder Force Feed Back Pro 5,250円Micro Soft Side Winderゲームパット



駅より徒歩2分

ソフト・ハード通販お申込方法

- 上記の価格には消費税５％が含まれています。ご注文はTELかハガキ又はFAXで。

送金方法
- 送料は郵送の場合、500g以下390円、500g以上は小包料金に準ず。宅急便は地域により異ります。郵便の期日指定は別途料金がかかります。
- 代金引換は郵便、宅急便それぞれ420円より、金額により異ります。
- 現金書留の方は中に、商品名、機種名、金額明細、住所、氏名、TEL、発送方法を書いて同封。（郵便振替の方は通信欄に記入）郵便振替の口座番号は、00310-5-5733
- 発送後のキャンセルは所定の手数料がかかります。
- その他取扱い品、セガサターン、PC-FX、SFC、任天堂64、X68000、FM-TOWNS，PS，他。

- 営業時間　火曜～木曜12：00～20：00、金・土11：00～20：00、日祭10：00～19：00
  定休日　祭日を除く毎月曜日
- 掲載されていない商品は御問合せ下さい。

（各機種特価品ソフトリスト御希望の方は機種名を記入し、80円切手2枚同封して下さい。）

パソコン・AV専門店
ソフトショップ ラム
☎027-253-7594 FAX027-253-4369
〒371-0843 前橋市新前橋町１７－１３

高額業者価格で 新品 中古 買取

旧機種から新機種まで パソコン全国通販

けっこう安い 上質パソコン

購入方法は簡単

在庫確認 ご注文 ［お電話 / ＦＡＸ / 電子メール / ホームページ］
▼
ご送金 ［銀行振込 / 郵便振込 / 現金書留 / 代金引換］
▼
商品発送 ［通常は入金確認後 即日中に発送ＯＫ 代引は先送りです］

買取方法も簡単

買取価格のお問い合わせ
▼
商品をお送りください
（お客様の連絡先と振込先を同封願います）
▼
査定後送金いたします

★最新リストはＦＡＸ又は電子メールにてお送りしますので、「リスト希望」と明記の上送り先を書いてご送信くださいホームページの方でもご覧いただけます
★ご来店のお客様はカードでのお支払ＯＫ（VISA, JCB, AMEX, MASTER, DC, MC など）
★右記リスト外の物もいろいろあります
★故障品、パーツ単位の買取も可能です
★複数台ご購入の場合さらに割引します お気軽にご相談ください　担当）中本

発送はクロネコヤマト便にて、全国どこでも送料は￥１５００、代引手数料は￥１０００

ＷＩＮＤＯＷＳマシン　デスクトップ

FUJITSU FMV513D5　￥79,800
(Pentium133 16MRAM 1.2GHDD 4xCD ｻﾝﾌﾟﾗ Win'95付)
DEC Celebris FR955JA-WD　￥72,800
(Pentium133 16MRAM 1.2GHDD 4xCD ｻﾝﾌﾟﾗ ﾐﾚﾇｱﾑ2M)
FUJITSU FMV510D5P5　￥72,800
(Pentium100 32MRAM 1.2GHDD 4xCD Win'95付)
COMPAQ XL575M1050W/CDS　￥59,800
(Pentium75 16MRAM 1GHDD 2xCD ｻﾝﾌﾟﾗ)

NEC PC98シリーズ デスクトップ

<<< CPU 486以上のマシン >>>

9821As/U2	(DX-33 3.5″ 86)	￥34,800
9801BX4/U2	(DX2-66 3.5″)	￥32,800
H98SU8-100	(SX-20 3.5″ 100MHDD 4M増)	￥27,800
9801BX/U2	(SX-20 3.5″)	￥19,800
9801FA/U2	(SX-16 3.5″ FM)	￥19,800
9801FA2	(SX-16 5″ FM)	￥16,500

<<< CPU 386以下のマシン >>>

9801DA/U2	(386DX-20 3.5″ FM)	￥17,800
9801DA2	(386DX-20 5″ FM)	￥12,800
9801RA2	(386DX-16 5″)	￥9,800
9801EX2	(286-12 3.5″ FM)	￥9,800
9801RX2	(286-12 5″)	￥7,500

★ 各本体には、ＨＤＤ付きモデルもあります。★

NEC PC98シリーズ ノート、ラップトップ

9821Na12/H10　￥145,000
(Pentium120 16MRAM 1GHDD 4xCD 10.4″TFTｶﾗｰﾉｰﾄ)
9821Na7　￥138,000
(Pentium75 32MRAM 2GHDD 4xCD 10.4″TFTｶﾗｰﾉｰﾄ)

9821Ne	(486SX-33 TFTｶﾗｰ 8M)	￥65,800
9801NS/R	(486SL-16 ﾓﾉｸﾛ)	￥39,800
9801NC	(386SX-20 TFTｶﾗｰ)	￥49,800
9801NS/T	(386SL-20 ﾓﾉｸﾛ)	￥32,800
9801NS/E	(386SX-16 ﾓﾉｸﾛ)	￥29,800
9801NS	(386SX-12 ﾓﾉｸﾛ)	￥19,800

ﾉｰﾄ用HDD 40M ￥6,500/80M ￥8,800/340M ￥19,800 等

モニタ

CPD1738	(17″ﾄﾘﾆﾄﾛﾝ 640*400-1280*1024)	￥49,800
PC-KM172	(17″ﾏﾙﾁ 640*400-1280*1024)	￥45,800
RD-15G	(15″ﾏﾙﾁ 640*400-1280*1024)	￥35,800
PCXCV-AC	(15″ﾏﾙﾁ 640*480-1024*768)	￥25,800
その他15／17インチ ﾏﾙﾁｽｷｬﾝﾓﾆﾀ		￥19,800～
KD-881	(15″ 0.28mm 9801ﾉｰﾏﾙ 24K)	￥6,500
KD-854n	(14″ 0.39mm 9801ﾉｰﾏﾙ 24K)	￥4,800
その他９８０１ノーマルモニタ		￥3,800～

プリンタ

ｲﾝｸｼﾞｪｯﾄﾌﾟﾘﾝﾀ	(NEC CANON EPSON 等)	￥7,800～
PR201ｼﾘｰｽﾞ	(15″ ﾄﾞｯﾄｲﾝﾊﾟｸﾄ方式)	￥7,800～
PR101ｼﾘｰｽﾞ	(10″ 熱転写方式)	￥5,800～
その他旧型プリンタ		￥3,800～

ハードディスク

FA FS FX	等用 内蔵 １００M SCSI	￥14,800
DA DX RA21	等用 内蔵 １００M SCSI	￥12,800
DA RA DX RX RL	等用 内蔵 ４０M	￥6,500
外付 １G	（９８用 SCSIｲﾝﾀｰﾌｪｲｽ付）	￥27,800
外付５４０M	（９８用 SCSIｲﾝﾀｰﾌｪｲｽ付）	￥21,500
外付３４０M	（９８用 SASIｲﾝﾀｰﾌｪｲｽ付）	￥18,800
外付１００M	（９８用 SCSIｲﾝﾀｰﾌｪｲｽ付）	￥12,500
内蔵 １G	(DOS/V,98 ＩＤＥ)	￥18,500
内蔵５４０M	(DOS/V,98 ＩＤＥ)	￥12,800

★ 内蔵型は、本体とセットなら割引します ★

フロッピードライブ

外付 8ｲﾝﾁ FDD(ｹｰﾌﾞﾙ付) S ￥12,800 / W ￥19,800
外付 5ｲﾝﾁ FDD(ｹｰﾌﾞﾙ付) S ￥6,800 / W ￥9,800
外付3.5ｲﾝﾁ FDD(ｹｰﾌﾞﾙ付) S ￥7,800 / W ￥11,500

メモリ

72P SIMM NP 8M ￥2,500 /16M ￥5,800 /32M ￥12,500
30P SIMM NP 1M ￥800 /2M ￥1,500 /4M ￥3,000
98汎用(Cﾊﾞｽ) 2M ￥3,500 /4M ￥6,500 /8M ￥11,000
FA DA RA H98 等の内蔵 2M ￥3,500 / 4M ￥5,800
98用２M汎用SIMM(PC9801-61U XMC-2000等)￥2,800
98ﾉｰﾄ用ﾗﾑｶｰﾄﾞ 4M ￥4,800 /6M ￥7,800 /8M ￥9,800

ビンテージモデル（かなりの旧機種）

SHARP X1／X68K／MZ	￥9,800～
富士通 FM7／8／77／R／ﾀｳﾝｽﾞ	￥9,800～
NEC 60／66／80／88	￥7,800～
各社 MSX／MSX2／MSX2＋	￥5,800～

パソピア7、SMC－777等の珍機種も豊富に有
その他、さらにビンテージも有り。買取も大募集！

その他

外付SCSI CD-ROM 2倍速 ￥7,800 / 4倍速 ￥12,800
内蔵IDE CD-ROM x4 ￥5,800/x8 ￥9,800/x20 ￥19,800
モデム 2.4k ￥2,500 / 14.4k ￥3,500 / 28.8k 6,800
各種マウス ９８用 ￥1,000～／DOS/V用 ￥1,000～
音源ボード(FM ｻﾝﾌﾟﾗ ８６等 98,DOS/V)￥5,800～
各社ｸﾞﾗﾌｨｯｸｱｸｾﾗﾚｰﾀﾎﾞｰﾄﾞ ￥7,800～
各社ＳＣＳＩボード(98,DOS/V) ￥5,800～
コプロセッサ，ＯＤＰ各種(487,387 等) ￥1,800～
MACディスプレイ変換コネクタ ￥1,000

今月の 原田店長 これはイケてる！コーナー

お年玉特別プライス！！大放出
8MBSIMM(8MB 72Pin パリティ付）２枚で￥3,500
各社マルチスキャンモニタ(15″/17″) ￥17,000～
ＩＰＣ Ｆ－Ｍ９０ ￥49,800
(CPU:Pentium90 RAM:16MB HDD:850MB CDROM:4倍速)
Diamond EDGE3D for PC-9821 ￥4,800
(SB互換付3Dｸﾞﾗﾌｨｯｸｶｰﾄﾞ 2MB ﾊﾞｰﾁｬﾌｧｲﾀｰｿﾌﾄ付)

★★★★★★ 高額買い取り大募集！ ★★★★★★★★

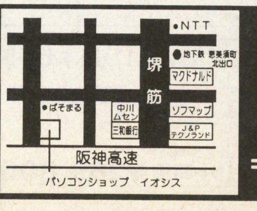
Pentium 60～ 90の本体(98ｼﾘｰｽﾞ,DOS/V)	￥18,000～
Pentium100～166の本体(98ｼﾘｰｽﾞ,DOS/V)	￥30,000～
IDEﾊｰﾄﾞﾃﾞｨｽｸ 1GB～	￥10,000～
PC9821A-MATEｼﾘｰｽﾞ	￥12,000～
PC6001mk2SR,6601mk2SR,8001mk2SR	￥5,000～

その他色々有、こまめに電話を入れてチェック！
ＬＩＳＴにないマシンも「掘り出し超特価！」にて
毎日在庫商品は変動します、お問い合わせ下さい！

お近くの方は是非ご来店ください。お待ちしてます

TEL 06-631-6695 FAX 06-631-6697
電話受付時間 AM 11:00～PM 7:00 定休日なし

銀行でのお振り込み先	ホームページのアドレス
三和銀行 恵美須（エビス）支店 普通 3716132 イオシス	http://www.iosys-net.com
郵便局でのお振り込み先	電子メールの宛先
記号:14150 番号:80849701 イオシス	sales@iosys-net.com



イオシス
IOSYS
〒556 大阪市浪速区日本橋 5-14-13

クレバリーの
ハンドメイド・パソコン
新登場!!

★VALUE STARのC3・CA1・CB1(一太郎V8モデル)をD3・DA1・DB1(Word97モデル)に変更される場合は¥7,000増となります。

★ソフト・プリンタなどのセットの組み合わせやクレジットの回数の変更は、ご希望に応じて自由に設定できます。

PC-9821シリーズ VALUESTAR・CEREB・98MATE

PC-9821V233/M7-C3(D3*) ゲームセット

- ●PC-9821V233/M7-C3 …… 定価¥418,000
- ●Wave Star(サウンドボード) … 定価¥ 25,000
- ●きゃんきゃんバニー1 Primo 定価¥ 6,800
- ●ミンク大作戦 …… 定価¥ 6,800
- ●アリスの館 4・5・6 …… 定価¥ 9,500
- ●無垢Ⅱ …… 定価¥ 8,800
- ●ディヴァイデッド …… 定価¥ 7,800
- ●虜2 …… 定価¥ 9,800
- ●キーボードカバー …… 定価¥ 2,800
- ●マウスパッド …… 定価¥ 2,800
- ●FD40枚 …… 定価¥ 5,800

■合計定価¥503,900
セット特価 ¥359,800

24回	㊕¥10,379	㊊¥10,100×23	㋭¥45,000×4
42回	㊕¥12,667	㊊¥10,700×41	㋭ なし

PC-9821V233/M7-C3(D3*)基本セット

- ●PC-9821V233/M7-C3
- ●Wave Star(サウンドボード)
- ●キーボードカバー
- ●OAタップ
- ●CD-ROMソフト(サービス品)
- ●マウスパッド
- ●クリーナ
- ●FD20枚

■合計定価¥470,000
セット特価 ¥329,800

20回	㊕¥10,584	㊊¥10,200×19	㋭¥60,000×3
36回	㊕¥11,608	㊊¥11,100×35	㋭ なし

PC-9821V233/M7-C3(D3*)高級セット

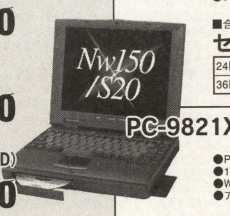
- ●PC-9821V233/M7-C3
- ●BJC-700J(プリンタ)
- ●プリンタケーブル
- ●Wave Star(サウンドボード)
- ●キーボードカバー
- ●マウスパッド
- ●パソコンラック(幅800mm・3段タイプ)
- ●OAタップ
- ●FD20枚

■合計定価¥546,600
セット特価 ¥379,800

24回	㊕¥10,224	㊊¥ 9,800×23	㋭¥53,000×4
42回	㊕¥14,706	㊊¥11,300×41	㋭ なし

98NOTEシリーズ

- ●PC-9821Nr13/S14R …… 特価¥209,800
- ●PC-9821La13/S14R …… 特価¥209,800
- ●PC-9821Nw150/S20(C・D) …… 特価¥288,000
- ●PC-9821Nw133/D14(C・D) …… 特価¥228,000



PC-9821Ra266/W30R基本セット

- ●PC-9821Ra266/W30R
- ●17インチ・ディスプレー
- ●Wave Star(サウンドボード)
- ●アンプ内蔵スピーカ
- ●CD-ROMソフト(サービス品)
- ●キーボードカバー
- ●マウスパッド
- ●クリーナ
- ●FD20枚

■合計定価¥509,000
セット特価 ¥342,000

24回	㊕¥10,346	㊊¥ 9,700×23	㋭¥42,000×4
36回	㊕¥13,478	㊊¥11,500×35	㋭ なし

PC-9821Xa20/W30R基本セット

- ●PC-9821Xa20/W30R
- ●15インチ・ディスプレー
- ●Wave Star(サウンドボード)
- ●アンプ内蔵スピーカ
- ●CD-ROMソフト(サービス品)
- ●キーボードカバー
- ●マウスパッド
- ●クリーナ
- ●FD20枚

■合計定価¥359,000
セット特価 ¥238,000

15回	㊕¥10,487	㊊¥10,100×14	㋭¥60,000×2
24回	㊕¥13,980	㊊¥11,600×23	㋭ なし

PC-9821V200/S7-C3(D3*)ゲームセット

- ●PC-9821V200/S7-C3
- ●Wave Star(サウンドボード)
- ●キーボードカバー
- ●マウスパッド
- ●FD40枚
- ●きゃんきゃんバニー1 Primo
- ●ミンク大作戦
- ●アリスの館 4・5・6
- ●無垢Ⅱ
- ●ディヴァイデッド
- ●虜2

■合計定価¥423,900
セット特価 ¥308,000

20回	㊕¥10,837	㊊¥ 9,900×19	㋭¥54,000×3
36回	㊕¥11,703	㊊¥10,400×35	㋭ なし

PC-9821V200/S7-C3(D3*)基本セット

- ●PC-9821V200/S7-C3
- ●Wave Star(サウンドボード)
- ●キーボードカバー
- ●OAタップ
- ●CD-ROMソフト(サービス品)
- ●マウスパッド
- ●クリーナ
- ●FD20枚

■合計定価¥390,000
セット特価 ¥275,000

18回	㊕¥10,411	㊊¥ 9,900×17	㋭¥46,000×3
30回	㊕¥12,306	㊊¥11,000×29	㋭ なし

PC-9821C166/C-S1ゲームセット

- ●PC-9821C166/C-S1
  - ▶PC-DH171(17"ディスプレー)
  - ▶PC-SP700BK(スピーカ)
- ●OAタップ
- ●マウスパッド
- ●FD40枚
- ●きゃんきゃんバニー1 Primo
- ●ミンク大作戦
- ●アリスの館 4・5・6
- ●無垢Ⅱ
- ●ディヴァイデッド
- ●虜2

■合計定価¥461,900
セット特価 ¥299,800

18回	㊕¥10,543	㊊¥10,100×17	㋭¥55,000×3
36回	㊕¥13,245	㊊¥10,000×35	㋭ なし

PC-9821C233/V高級セット

- ●PC-9821C233/V
- ●PC-DH171(17"ディスプレー)
- ●PC-SP700BK(スピーカ)
- ●BJC-250J(プリンタ)
- ●プリンタケーブル
- ●OAタップ
- ●マウスパッド
- ●FD40枚

■合計定価¥663,000
セット特価 ¥415,000

30回	㊕¥ 9,830	㊊¥ 9,700×29	㋭¥42,000×5
42回	㊕¥12,599	㊊¥12,400×41	㋭ なし

PC-9821V200/S5-C3(D3*)ゲームセット

- ●PC-9821V200/S5-C3
- ●Wave Star(サウンドボード)
- ●キーボードカバー
- ●マウスパッド
- ●FD40枚
- ●きゃんきゃんバニー1 Primo
- ●ミンク大作戦
- ●アリスの館 4・5・6
- ●無垢Ⅱ
- ●ディヴァイデッド
- ●虜2

■合計定価¥383,900
セット特価 ¥279,800

18回	㊕¥10,288	㊊¥ 9,800×17	㋭¥49,000×3
30回	㊕¥14,014	㊊¥11,200×29	㋭ なし

PC-9821V200/S5-C3(D3*)基本セット

- ●PC-9821V200/S5-C3
- ●Wave Star(サウンドボード)
- ●キーボードカバー
- ●CRT用OAフィルタ
- ●CD-ROMソフト(サービス品)
- ●マウスパッド
- ●クリーナ
- ●FD20枚

■合計定価¥351,000
セット特価 ¥248,000

18回	㊕¥10,051	㊊¥ 9,700×17	㋭¥37,000×3
30回	㊕¥12,029	㊊¥ 9,900×29	㋭ なし

PC-9821C200/C-S1ゲームセット

- ●PC-9821C200/C-S1
  - ▶PC-DH171(17"ディスプレー)
  - ▶PC-SP700BK(スピーカ)
- ●OAタップ
- ●マウスパッド
- ●FD40枚
- ●きゃんきゃんバニー1 Primo
- ●ミンク大作戦
- ●アリスの館 4・5・6
- ●無垢Ⅱ
- ●ディヴァイデッド
- ●虜2

■合計定価¥561,900
セット特価 ¥325,000

20回	㊕¥10,350	㊊¥10,200×19	㋭¥59,000×3
36回	㊕¥11,742	㊊¥11,000×35	㋭ なし

PC-9821C200/C-S1基本セット

- ●PC-9821C200/C-S1
  - ▶PC-DH171(17"ディスプレー)
  - ▶PC-SP700BK(スピーカ)
- ●OAタップ
- ●CD-ROMソフト(サービス品)
- ●マウスパッド
- ●クリーナ
- ●FD20枚

■合計定価¥520,200
セット特価 ¥289,800

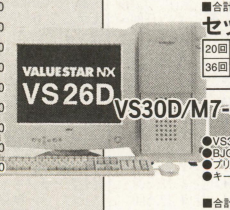
18回	㊕¥10,581	㊊¥10,100×17	㋭¥51,000×3
30回	㊕¥14,332	㊊¥11,600×29	㋭ なし

PC98-NXシリーズ VALUESTAR NX

★今までの98専用ソフトは動作致しません。
Windows95ソフトをご利用ください。

VS26D/M7-CA1(DA1*) ゲームセット

- ●VS26D/M7-CA1 …… 定価¥448,000
- ●きゃんきゃんバニー1 Primo 定価¥ 6,800
- ●ミンク大作戦 …… 定価¥ 6,800
- ●アリスの館 4・5・6 …… 定価¥ 9,500
- ●無垢Ⅱ …… 定価¥ 8,800
- ●ディヴァイデッド …… 定価¥ 7,800
- ●虜2 …… 定価¥ 9,800
- ●キーボードカバー …… 定価¥ 2,800
- ●マウスパッド …… 定価¥ 2,800
- ●FD40枚 …… 定価¥ 5,800



■合計定価¥508,900
セット特価 ¥359,800

24回	㊕¥10,379	㊊¥10,100×23	㋭¥45,000×4
42回	㊕¥12,667	㊊¥10,700×41	㋭ なし

VS26D/M7-CA1(DA1*)基本セット

- ●VS26D/M7-CA1
- ●キーボードカバー
- ●OAタップ
- ●マウスパッド
- ●CD-ROMソフト(サービス品)
- ●クリーナ
- ●FD20枚

■合計定価¥475,000
セット特価 ¥329,800

20回	㊕¥10,584	㊊¥10,200×19	㋭¥60,000×3
36回	㊕¥11,608	㊊¥11,100×35	㋭ なし

VS30D/M7-CB1(DB1*)高級セット

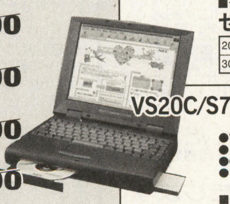
- ●VS30D/M7-CB1
- ●BJC-700J(プリンタ)
- ●プリンタケーブル
- ●キーボードカバー
- ●マウスパッド
- ●パソコンラック(幅800mm・3段タイプ)
- ●OAタップ
- ●FD20枚

■合計定価¥634,600
セット特価 ¥435,000

30回	㊕¥10,561	㊊¥10,000×29	㋭¥45,000×5
48回	㊕¥12,844	㊊¥11,500×47	㋭ なし

Lavie NX & Aile NX

- ●LV16C/NS …… 特価¥318,000
- ●LV16C/WS …… 特価¥299,800
- ●LV13C/WD …… 特価¥225,000
- ●AL20C/TS …… 特価¥318,000
- ●AL13C/BS …… 特価¥215,000
- ●MB12C/UD …… 特価¥169,800



★価格は変動しますので、お問い合せください。

VS20C/S7-CA1(DA1*)ゲームセット

- ●VS20C/S7-CA1
- ●キーボードカバー
- ●マウスパッド
- ●FD40枚
- ●きゃんきゃんバニー1 Primo
- ●ミンク大作戦
- ●アリスの館 4・5・6
- ●無垢Ⅱ
- ●ディヴァイデッド
- ●虜2

■合計定価¥398,900
セット特価 ¥285,800

20回	㊕¥10,296	㊊¥10,000×19	㋭¥45,000×3
30回	㊕¥12,465	㊊¥11,500×29	㋭ なし

VS20C/S7-CA1(DA1*)基本セット

- ●VS20C/S7-CA1
- ●キーボードカバー
- ●OAタップ
- ●マウスパッド
- ●CD-ROMソフト(サービス品)
- ●クリーナ
- ●FD20枚

■合計定価¥365,000
セット特価 ¥255,800

18回	㊕¥ 9,937	㊊¥ 9,700×17	㋭¥40,000×3
30回	㊕¥12,624	㊊¥10,200×29	㋭ なし

VS26D/S7-CA1(DA1*)ゲームセット

- ●VS26D/S7-CA1
- ●キーボードカバー
- ●マウスパッド
- ●FD40枚
- ●きゃんきゃんバニー1 Primo
- ●ミンク大作戦
- ●アリスの館 4・5・6
- ●無垢Ⅱ
- ●ディヴァイデッド
- ●虜2

■合計定価¥478,900
セット特価 ¥339,800

24回	㊕¥10,074	㊊¥ 9,800×23	㋭¥41,000×4
36回	㊕¥14,934	㊊¥11,400×35	㋭ なし

VS26D/S7-CA1(DA1*)基本セット

- ●VS26D/S7-CA1
- ●キーボードカバー
- ●OAタップ
- ●マウスパッド
- ●CD-ROMソフト(サービス品)
- ●クリーナ
- ●FD20枚

■合計定価¥445,000
セット特価 ¥309,800

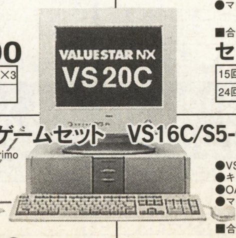
20回	㊕¥10,084	㊊¥ 9,800×19	㋭¥55,000×3
36回	㊕¥12,063	㊊¥10,400×35	㋭ なし

VS20C/S5-CA1(DA1*)ゲームセット

- ●VS20C/S5-CA1
- ●キーボードカバー
- ●マウスパッド
- ●FD40枚
- ●きゃんきゃんバニー1 Primo
- ●ミンク大作戦
- ●アリスの館 4・5・6
- ●無垢Ⅱ
- ●ディヴァイデッド
- ●虜2

■合計定価¥358,900
セット特価 ¥259,800

18回	㊕¥10,203	㊊¥ 9,700×17	㋭¥42,000×3
30回	㊕¥13,379	㊊¥10,400×29	㋭ なし



VS20C/S5-CA1(DA1*)基本セット

- ●VS20C/S5-CA1
- ●キーボードカバー
- ●OAタップ
- ●マウスパッド
- ●CD-ROMソフト(サービス品)
- ●CRT用OAフィルタ
- ●クリーナ
- ●FD20枚

■合計定価¥329,800
セット特価 ¥229,800

15回	㊕¥10,150	㊊¥10,100×14	㋭¥55,000×2
24回	㊕¥12,506	㊊¥11,200×23	㋭ なし

VS23D/S5-CA1(DA1*)ゲームセット

- ●VS23D/S5-CA1
- ●キーボードカバー
- ●マウスパッド
- ●FD40枚
- ●きゃんきゃんバニー1 Primo
- ●ミンク大作戦
- ●アリスの館 4・5・6
- ●無垢Ⅱ
- ●ディヴァイデッド
- ●虜2

■合計定価¥418,900
セット特価 ¥299,800

18回	㊕¥10,373	㊊¥ 9,900×17	㋭¥56,000×3
36回	㊕¥12,344	㊊¥10,100×35	㋭ なし

VS23D/S5-CA1(DA1*)基本セット

- ●VS23D/S5-CA1
- ●キーボードカバー
- ●OAタップ
- ●マウスパッド
- ●CD-ROMソフト(サービス品)
- ●CRT用OAフィルタ
- ●クリーナ
- ●FD20枚

■合計定価¥389,800
セット特価 ¥269,800

18回	㊕¥10,487	㊊¥ 9,900×17	㋭¥44,000×3
30回	㊕¥11,909	㊊¥10,800×29	㋭ なし

VS16C/S5-CA1(DA1*)ゲームセット

- ●VS16C/S5-CA1
- ●キーボードカバー
- ●マウスパッド
- ●FD40枚
- ●きゃんきゃんバニー1 Primo
- ●ミンク大作戦
- ●アリスの館 4・5・6
- ●無垢Ⅱ
- ●ディヴァイデッド
- ●虜2

■合計定価¥328,900
セット特価 ¥238,800

15回	㊕¥10,547	㊊¥10,200×14	㋭¥60,000×2
24回	㊕¥13,188	㊊¥11,700×23	㋭ なし

VS16C/S5-CA1(DA1*)基本セット

- ●VS16C/S5-CA1
- ●キーボードカバー
- ●OAタップ
- ●マウスパッド
- ●CD-ROMソフト(サービス品)
- ●CRT用OAフィルタ
- ●クリーナ
- ●FD20枚

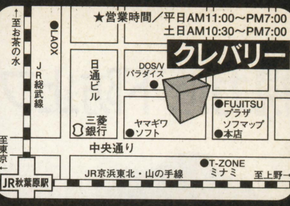
■合計定価¥299,800
セット特価 ¥208,800

12回	㊕¥10,176	㊊¥10,000×11	㋭¥57,000×2
24回	㊕¥11,140	㊊¥10,200×23	㋭ なし

パソコンショップ **クレバリー**

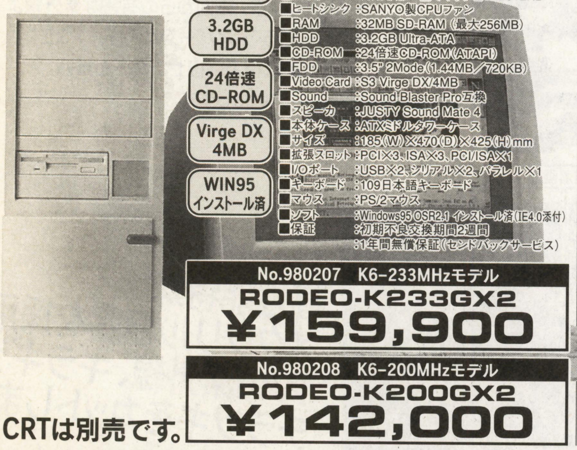
〒101-0021 東京都千代田区外神田3-14-3 福栄秋葉原ビル4F
【振込銀行】三和銀行 秋葉原支店 普通口座:1019565
【振込名義】株式会社クレバリー

お問合せ ご注文は ☎03-5296-1770 FAX.03-5296-1772
受付時間 AM10:00～PM7:00



見積り無料 クレバリーのハンドメイドパソコン RODEOシリーズ新登場!!

★CPU・マザーボード・メモリ・HDD・CD-ROM等の変更及び追加も承ります。★お気軽にご相談ください。



AMD K6 搭載モデル

32MB SD-RAM / 3.2GB HDD / 24倍速 CD-ROM / Virge DX 4MB / WIN95 インストール済

■マザーボード :Aopen AX5T
■CHIP SET :intel 430TX PCIセット
■BIOS :AWARD ■キャッシュ:PB512KB
■ヒートシンク :SANYO製CPUファン
■RAM :32MB SD-RAM(最大256MB)
■HDD :3.2GB Ultra-ATA
■CD-ROM :24倍速CD-ROM(ATAPI)
■FDD :3.5" 2Mode(1.44MB／720KB)
■Video Card :S3 Virge DX/4MB
■Sound :Sound Blaster Pro互換
■スピーカ :JUSTY Sound Mate 4
■本体ケース :ATXミドルタワーケース
■サイズ :185(W)×470(D)×425(H)mm
■拡張スロット :PCI×3、ISA×3、PCI/ISA×1
■I/Oポート :USB×2、シリアル×2、パラレル×1
■キーボード :109日本語キーボード
■マウス :PS/2マウス
■ソフト :Windows95 OSR2.1 インストール済(IE4.0添付)
■保証 :初期不良交換期間2週間
:1年間無償保証(センドバックサービス)

No.980207 K6-233MHzモデル
RODEO-K233GX2 ¥159,900

No.980208 K6-200MHzモデル
RODEO-K200GX2 ¥142,000

※CRTは別売です。

MMX Pentium 搭載モデル

32MB SD-RAM / 3.2GB HDD / 24倍速 CD-ROM / Millennium II 4MB / WIN95 インストール済

■マザーボード :ASUSTek TXP4-X
■CHIP SET :intel 430TX PCIセット
■BIOS :AWARD ■キャッシュ:PB512KB
■ヒートシンク :SANYO製CPUファン
■RAM :32MB SD-RAM(最大256MB)
■HDD :3.2GB Ultra-ATA
■CD-ROM :24倍速CD-ROM(ATAPI)
■FDD :3.5" 2Mode(1.44MB／720KB)
■Video Card :Matrox Millenium II 4MB
■Sound :Sound Blaster Pro互換
■スピーカ :JUSTY Sound Mate 4
■本体ケース :ATXミドルタワーケース
■サイズ :185(W)×470(D)×425(H)mm
■拡張スロット :PCI×3、ISA×3、PCI/ISA×1
■I/Oポート :USB×2、シリアル×2、パラレル×1
■キーボード :109日本語キーボード
■マウス :PS/2マウス
■ソフト :Windows95 OSR2.1 インストール済(IE4.0添付)
■保証 :初期不良交換期間2週間
:1年間無償保証(センドバックサービス)

No.980204 MMX Pentium 233MHzモデル
RODEO-M233DX2 ¥178,000

No.980205 MMX Pentium 200MHzモデル
RODEO-M200DX2 ¥165,800

Pentium II 搭載モデル

64MB SD-RAM / 4.2GB HDD / 24倍速 CD-ROM / Viper V330 AGP 4MB / WIN95 インストール済

■マザーボード :ASUSTek P2L97
■CHIP SET :intel 440LX AGPセット
■BIOS :AWARD ■キャッシュ:PB512KB
■ヒートシンク :専用ファン
■RAM :64MB SD-RAM(32MB×2枚／最大384MB)
■HDD :4.2GB Ultra-ATA
■CD-ROM :24倍速CD-ROM(ATAPI)
■FDD :3.5" 3Mode(1.44MB／1.2MB／720KB)
■Video Card :DIAMOND Viper V330 AGP 4MB
■Sound :Sound Blaster AWE64(VALUE)
■スピーカ :YAMAHA YST-M7(ステレオ)
■本体ケース :ATXミドルタワーケース
■サイズ :185(W)×470(D)×425(H)mm
■拡張スロット :AGP×1、PCI×5、ISA×2
■I/Oポート :USB×2、シリアル×2、パラレル×1
■キーボード :109日本語キーボード
■マウス :Microsoft Mouse(PS/2)
■ソフト :Windows95 OSR2.1 インストール済(IE4.0添付)
■保証 :初期不良交換期間2週間
:1年間無償保証(センドバックサービス)

No.980201 PentiumII 300MHzモデル
RODEO-PII300LX2 ¥275,000

No.980202 PentiumII 266MHzモデル
RODEO-PII266LX2 ¥249,800

★ハンドメイドパソコンはご注文頂いてから一週間程でお届け致します。内容の変更等はお電話、FAXにてご確認ください。

周辺機器特価コーナー

ディスプレー

●NEC	PC-TM171	特価¥95,800
●iiyama	MF-8515G	特価¥32,500
●iiyama	MF-8517E	特価¥51,500
●iiyama	MT-8617E	特価¥63,800
●iiyama	MT-8617E2	特価¥75,800
●iiyama	MT-8621E	特価¥139,900
●iiyama	S901G	特価¥94,800
●SONY	CPD-17SF9	特価¥61,800
●SONY	CPD-17MS(TVチューナ付)	特価¥91,800
●SONY	CPD-17GS	特価¥67,800
●三菱	RD-17GZ	特価¥72,800
●三菱	RD-17GIII	特価¥83,800
●三菱	RD-17M2	特価¥58,800
●メルコ	FTD-XD15-CP	特価¥94,800
●MAG	DJ530(15")	特価¥29,800
●SANYO	CMT-T15-W5(トリニトロン)	特価¥35,800
●Attic	MM-1707A	特価¥47,800
●NANAO	FS-E55D	特価¥79,800

プリンタ

●EPSON	PM-750C	特価¥43,800
●EPSON	PM-700C	特価¥34,500
●EPSON	MJ-510CS	特価¥23,500
●EPSON	MJ-830CS	特価¥29,500
●EPSON	MJ-930C	特価¥56,800
●EPSON	PM-2000C	特価¥67,800
●Canon	BJC-700J	特価¥42,800
●Canon	BJC-465J	特価¥52,500
●Canon	BJC-430J	特価¥29,300
●Canon	BJC-250J	特価¥22,800
●Canon	BJC-80V	特価¥38,500
●ALPS	MD-1300J	特価¥49,980
●ALPS	MD-1500J	特価¥49,980
●NEC	PICTY320	特価¥35,800
●NEC	PICTY220	特価¥24,800

メモリ

●I・O	NE-SD4100-32MT	特価¥15,050
●I・O	NE-SD4100T-64M	特価¥32,400
●I・O	NE-EDO-16MX2T	特価¥13,500
●I・O	NE-EDO-32MX2T	特価¥24,800
●I・O	NE-ECC-16MX2T	特価¥15,050
●I・O	NE-ECC-32MX2T	特価¥27,000
●I・O	NE-SIMXA-16MX2T	特価¥15,050
●I・O	NE-SIMXA-32MX2T	特価¥27,000
●I・O	NE-SIMXB-16MX2T	特価¥13,500
●I・O	NE-SIMXB-32MX2T	特価¥24,800
●I・O	NE-SIM32-H16MT	特価¥ 7,880
●I・O	NE-SIM32-H32MT	特価¥13,500
●I・O	NE-SIM36-H16MT	特価¥ 8,850
●I・O	NE-SIM36-H32MT	特価¥15,700
●I・O	Nr64-16MT	特価¥ 8,050
●I・O	Nr64-32M	特価¥15,050
●I・O	Nr64-64ME	特価¥28,500
●I・O	NX-SD41-32M	特価¥15,050
●I・O	NX-SD41-64M	特価¥30,000
●I・O	NX-ECC41-32M	特価¥17,400
●I・O	NX-ECC41-64M	特価¥33,800
●I・O	NX646-16M	特価¥ 8,080
●I・O	NX646-32M	特価¥15,050
●I・O	NX646-64M	特価¥28,500
●I・O	SD4100-32MT	特価¥15,050
●I・O	SD4100-64M	特価¥28,500
●I・O	SD4100T-64M	特価¥32,500
●I・O	EDO326-16MX2T	特価¥13,500
●I・O	EDO326-32MX2T	特価¥24,800
●I・O	ECC366-16MX2T	特価¥15,050
●I・O	ECC366-32MX2T	特価¥27,000
●I・O	EDO646-32MT	特価¥15,050
●I・O	EDO646-64MT	特価¥28,500
●I・O	SIM366-32MT	特価¥15,700
●I・O	SIM326-32MT	特価¥13,500
●I・O	DV-SIM326-16MX2T	特価¥13,500
●I・O	DV-SIM326-32MX2T	特価¥24,800
●I・O	SDIM646-32M	特価¥15,700
●I・O	SDIM646-64M	特価¥28,500
●I・O	SDIM646S-32M	特価¥16,600
●I・O	SDIM646S-64M	特価¥29,300
●メルコ	EMW-P32MI	特価¥15,600
●メルコ	EMW-P64MI	特価¥30,800
●メルコ	EMF-P16MI	特価¥ 8,880
●メルコ	EMF-P32MI	特価¥15,600
●メルコ	VMB-P32MI	特価¥15,600
●メルコ	VMB-32MH	特価¥18,800
●メルコ	VMB-W64MH	特価¥35,990
●I・O	PCCF-20M(コンパクトフラッシュ)	特価¥29,300
●I・O	PCFCA-20MS(フラッシュATA)	特価¥23,990

※その他のI・O、メルコの商品はお問い合わせください。

ハードディスク・各種ボード

●メルコ	DSC-V2000	特価¥35,990
●メルコ	DSC-V3200	特価¥45,800
●I・O	UHDS-2.1G	特価¥31,800
●I・O	UHDS-4.3G	特価¥47,500
●I・O	HDVS-U2.1G	特価¥29,500
●I・O	HDVS-U2.1G/UPCI	特価¥40,800
●I・O	HDVS-U2.1G/98III	特価¥38,500
●I・O	SC-PCI	特価¥11,300
●I・O	SC-UPCI	特価¥12,980
●I・O	UHDI-2.6G/98(DV)	特価¥27,300
●I・O	UHDI-3.5G/98(DV)	特価¥30,980
●Adaptec	AHA-2940AU/J97	特価¥27,800
●Adaptec	AHA-2940UW/SJ	特価¥33,800
●ラトック	REX-9530(SCSI II カード)	特価¥13,000
●キュービジョン	SCSI3 Card	特価¥11,800

CD-ROM・MO・FDD

●I・O	CDV-AB24(24倍速ファイルベイ)	特価¥19,300
●I・O	PD-AB8(PD & CD-ROM)	特価¥32,400
●I・O	CDRW-RX26(CD-RW)	特価¥59,980
●I・O	CDRW-RB26(CD-RW内蔵)	特価¥52,980
●I・O	CDR-VX26	特価¥45,500
●I・O	CDR-VB26(内蔵)	特価¥39,500
●I・O	PD-NX8(PD)	特価¥40,500
●I・O	DVD-AB2(DVD)	特価¥23,500
●I・O	DVD-AB2/GV	特価¥48,500
●メルコ	MOS-S640H(MO)	特価¥55,800
●メルコ	MOS-D640PH(PCI・I/F付)	特価¥62,800
●富士通	SMB-230D3(外付MO)	特価¥34,800
●富士通	SMB-230AT3(内蔵MO)	特価¥30,800
●富士通	SMB-640AT2(内蔵MO)	特価¥50,800
●YAMAHA	CDR400t-VK(内蔵CD-R)	特価¥56,800
●YAMAHA	CDR400tx-VK(外付CD-R)	特価¥63,800
●YAMAHA	CDR200t-VK(内蔵CD-R)	特価¥38,990
●YAMAHA	CDR200tx-VK(外付CD-R)	特価¥45,990
●FUJIFILM	ZDR100SCDS(ZIP/SCSI)	特価¥17,800
●FUJIFILM	ZDR100PRDS(ZIP/パラレル)	特価¥17,800
●NEC	PC-FD321DH	特価¥16,800
●NEC	PC-9821V-FD2	特価¥13,000
●R&D	FDD-3SZ(3.5"1FDD/98)	特価¥13,500
●R&D	FDD-3WZ(3.5"2FDD/98)	特価¥20,500

グラフィックアクセラレータ・音源

●キュービジョン	Card86-R(98ノート用FM音源)	特価¥18,800
●キュービジョン	Wave SMIT	特価¥24,800
●キュービジョン	Wave Star	特価¥18,800
●キュービジョン	MIDI Star/GS	特価¥14,800
●NEC	PC-9801-86(サウンドボード)	特価¥19,800
●NEC	PC 3D Engine2	特価¥17,800
●カノープス	PWR128P/4VC	特価¥33,800
●Matrox	Millennium II /4MB	特価¥27,800
●I・O	GA-PII8/PCI	特価¥33,800
●I・O	GV-MTV/98(ISA)	特価¥27,300
●NEC	PK-SP300(ウーファ付スピーカ)	特価¥12,500
●YAMAHA	YST-M7(ステレオスピーカ)	特価¥ 6,800
●SONY	SRS-PC45(ステレオスピーカ)	特価¥ 7,580

スキャナ・モデム・デジタルカメラ

●EPSON	GT-5500WIN(スキャナ)	特価¥38,500
●Canon	CanoScan300S(スキャナ)	特価¥25,500
●Canon	CanoScan300DX(スキャナ)	特価¥28,500
●Canon	CanoScan600DX(スキャナ)	特価¥72,800
●SHARP	JX-350W(スキャナ)	特価¥66,800
●NEC	Aterm IT-50DSU(TA)	特価¥29,800
●NEC	Aterm IT-65DSU(TA)	特価¥34,800
●NEC	Aterm IT-65ProDSU(TA)	特価¥37,800
●OMRON	ME5614A(56K FAXモデム)	特価¥15,800
●FUJITSU	MS336FB1(33.6K FAXモデム)	特価¥ 9,980
●I・O	DFML-K56f(56K FAXモデム)	特価¥15,800
●I・O	IFML-K56f(ISAバス用)	特価¥14,500
●I・O	PCML-K56f(PCカードモデム)	特価¥20,500

ソフト・JOY STICK他

●NEC	MS-Windows Ver3.1	特価¥16,800
●NEC	MS-DOS Ver6.2	特価¥ 9,800
●マイクロソフト	Side Winderゲームパッド	特価¥ 4,980
●マイクロソフト	Side Winder P.Pro	特価¥ 8,990
●マイクロソフト	Side Winder F.F.Pro	特価¥17,500

(Bタイプ)

●650(W)×700(D)×1,351(H)mm
●マウステーブル付
●17インチディスプレー対応
特価¥10,800

(Cタイプ)

●800(W)×690(D)×1,353(H)mm
●タワー型パソコンに最適
特価¥9,980

これなら安心!! クレバリー通販システムのご案内

ご注文方法 ●電話かFAXにてご注文ください。●ご覧頂いた雑誌名(何月号)と注文される商品名をお伝えください。●お支払いは現金一括か代引(着払)かクレジットかをお伝えください。●納期・送料・代引手数料・合計金額をお知らせ致します。●商品のお届け希望日、お届けの時間帯(午後・夕方6時すぎ・指定無し)をお伝えください。

お支払方法 《銀行振込みの場合》●お近くの銀行から上記の口座(本誌の当社社名隣に記載)へお振込みください。●電信扱いでお振込みください。(振込み手数料はお客様のご負担とさせて頂きます。)●ご入金確認後、宅配便にてお届け致します。
《代金引換(着払い)の場合》●商品到着時に、商品と引き換えに代金をお支払い頂きます。●右記代引手数料が別途加算されます。

★ 3万円未満……500円
★ 3万円以上～10万円未満…1000円
★10万円以上～30万円未満…1500円
★30万円以上～40万円未満…2500円
★40万円以上～60万円未満…3000円
★60万円以上～90万円未満…4500円

《クレジット(分割・ボーナス一括)の場合》
●注文後、クレジット用紙を郵送致します。ご記入の上、ご返送ください。●クレジット会社の審査後、承認がおり次第、商品を発送致します。

支払回数	1	3	6	10	12	15	18	20	24	30	36	42	48	54	60
手数料(%)	2.0	2.5	3.2	5.0	5.3	7.0	8.5	10.0	10.5	13.5	14.5	18.0	19.5	23.5	25.0

送料 ●本体・ディスプレー・プリンター等大きな荷物は1個口1500円、周辺機器等小さな荷物は1個口1000円～1300円の送料となります。(沖縄・離島は別途必要となります。)

《保証及び修理サービス》●商品には全てメーカー保証が付いています。●故障時には、弊社またはお近くのメーカー修理サービスセンターに送るか持ち込んで頂いて修理を受けて頂きます。●往復の送料は原則としてお客様のご負担とさせて頂きます。(初期不良期間を除く)

《初期不良》●初期不良(到着日から7日以内)の場合は同じ商品の新品と交換致します。(送料は往復、弊社負担)但し、箱・説明書等すべてある場合●初期不良によるキャンセルはお受けできません。

《キャンセル条件及びご注意点》①商品の出荷前のキャンセルは次のような条件でキャンセル可能です。(但し、お取り寄せ品は出荷前でも不可)＊銀行振込み後にキャンセルをする場合:キャンセル料5000円＊クレジットの審査がおりた後にキャンセルをする場合:キャンセル料8000円＊代引きでご注文の商品を出荷後、到着前の場合はキャンセル料5000円＋往復の運賃をお客様にご負担頂きます。②商品到着後のキャンセルは原則として一切できません。

視力低下防止フィルター **ハイパーTVシールドFSⅢ** 全国販売枚数第1位商品

ゲーム　ビデオ　パソコン

TV大好きファミリーの目をガード!

10日間無料お試しセール実施中

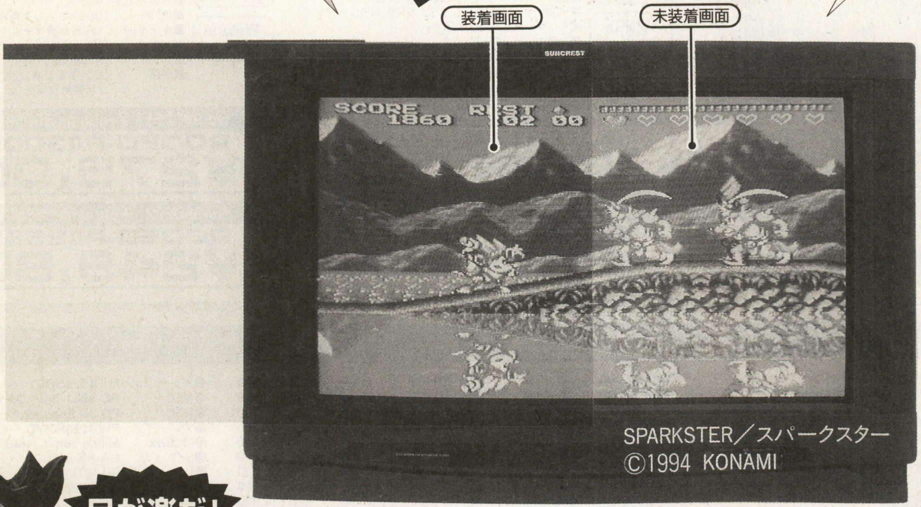
10日間無料でご使用下さい。万一、お気にめさなければお気軽に返品して下さい。

(サンクレスト通販のみ)

東京視力回復センター推薦品

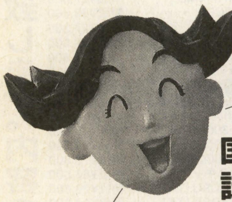
〈推薦者〉東京視力回復センター(本部東京都渋谷)

マルチメディア時代をむかえる現代、テレビやコンピュータの画面を見ない生活を送ることは不可能。視力低下予防のキーワードは「目を使わない」ことではなく「目の正しい使い方」にあります。また、視力回復の第一歩もまずは視力低下の予防からはじまります。画面からの有害な紫外線より目を守る"ハイパーTVシールドFSⅢ"を東京視力回復センターも推薦いたします。



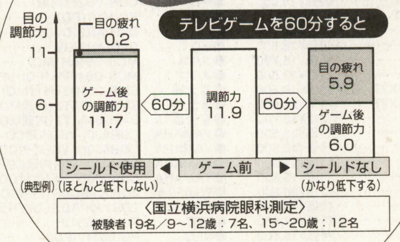
▶ハイパーTVシールドFSⅢ

高性能特殊メタクリル樹脂を採用。TVの紫外線、ギラギラ、チラツキをカットします。

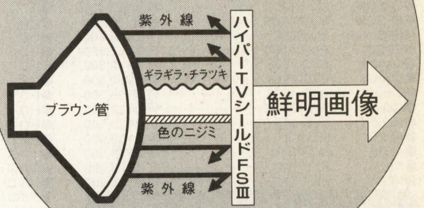


国立横浜病院試験データ

視覚に関するストレスが高まると調節力の異常が現れます。調節力とは目のピントを合わせる力のことで、"目の疲れ"が蓄積されると調節力は低下し、視力低下の原因になります。テレビゲームを60分連続して行った場合、ハイパーTVシールドFSⅢを使用すると、調節力はほとんど低下せず、TVシールドが「目を守る」役目を果たしているのがわかります。



紫外線100%カット、ギラギラ・チラツキカット。



●購入ご希望の方は、商品代金+送料(600円)+消費税を商品到着後15日以内に、同封の払い込み用紙で郵便局からお振り込み下さい。返品の場合は、送料自己負担でお願いします。

型名	価格(税別)	型名	価格(税別)
●14・15型用	¥5,000	●ワイド16型用	¥6,000
●16・17型用	¥5,500	●ワイド20型用	¥7,500
●18・19型用	¥6,000	●ワイド24型用	¥8,500
●20・21型用	¥7,000	●ワイド28型用	¥9,500
●24・25型用	¥8,000	●ワイド32型用	¥12,500
●26・27型用	¥8,500		
●28・29型用	¥9,000		

■ハガキでお申し込みの場合…

50円　〒547-0024 大阪市平野区瓜破5・1・35 (株)サンクレストB1係

ハイパーTVシールドFSⅢを申し込みます
●型名(　　型用)
●郵便番号・住所
●氏名・捺印・年齢
●電話番号

■電話でお申し込みの場合…

06(303)4152

株式会社サンクレスト

受付時間 AM.9:00〜PM.6:00

Vantage Master

ファンタジーシミュレーションRPG 【ヴァンテージ・マスター】

好評発売中!!

Windows95 CD-ROM 【価格 10,800 円】

ビギナーからマニアまで、全てのユーザーが楽しめる究極のS-RPG登場!

シミュレーションにありがちなわずらわしさ、偶然性を一切廃したところに、ヴァンテージ・マスターの面白さの一因がある。
ルールは非常にシンプル。敵マスターのHPを0にする、召喚する精霊には4つの属性があり、それぞれ優劣がある。ゲームを始めるときに必要な知識はこれだけである。もちろん、他にも多くの要素があり、上級者になるほど奥の深さを感じることができるだろう。ユーザーは好みに合わせて3つのモードを楽しむことができる。全くの初心者には「easy」モードが用意されているし、人対人の対戦やハンデ戦もできる純粋に戦うことだけを目的にしたモードもある。
「RPG」であり「シミュレーション」であることにこだわったヴァンテージ・マスターを、全てのパソコンユーザーに楽しんで欲しい。

動作環境 ■対応OS：Windows95 日本語版 ■CPU：Pentium / 486DX2 66MHz 以上 (Pentium 100MHz 以上推奨) ■必要メモリ：16MB 以上 ■HD容量：27MB 以上 ■ディスプレイ：640 × 480 ドット 256 色表示可能 ■対応音源：Windows95 対応 PCM,CD-DA,MIDI(GM規格) ■CD-ROMドライブ：2倍速以上 ※DirectX 不要

通信販売受付中!!

便利なコレクトサービスをご利用いただけます. 電話、葉書、FAX、e-mailで購入できます。申し込みの際には、商品名、機種CPU、数量、あなたの郵便番号、住所、氏名、電話番号を忘れずに記入してください。現金書留、郵便振込、クレジットカード(UC、VISA、マスター、JCB)でも購入できます。

申込先：日本ファルコム(株)通信販売係
TEL. 042-527-6501 受付時間／月〜金(祭日を除く)午前9:00〜午後5:30
FAX. 042-528-2714 受付：24時間
e-mail. nihon@falcom.com 受付：24時間

日本ファルコム株式会社
〒190 東京都立川市曙町1-14-13 TEL.042(527)6501
ヴァンテージ・マスターの最新情報はファルコムホームページをご覧ください。
http://www.falcom.com http://www.falcom.co.jp

デスクトップは大きすぎた。ノートPCは暗くて使いにくかった。日本の机で仕事をするなら、エプソンパネルトップPC。

見やすい高輝度、タテ・ヨコ自在2Wayディスプレイ。ノートPCはもちろん、CRTモニター以上の明るさを確保。
パフォーマンスと拡張性は、デスクトップPCそのもの。最新の周辺機器を接続してシステムアップが行えます。
日本の限られたオフィススペースを考えた、奥行きわずか20cmの液晶一体型・省スペーススリムボディ。
デスクトップに比べ、消費電力約1/3*。電磁波の発生も低減。（*当社デスクトップPC+17インチCRT比）
液晶画面は13.8インチHCSA（ハイコントラストシャープアドレッシング）、13.8インチTFT、15インチTFTの3タイプを用意。

オフィスPCのデファクトスタンダード

NEW Panel Top PC

パネルトップ

カスタム・メイド・サービス

一人一人に、最適な一台を。
それがエプソン カスタムメイド・サービス。

- オーダーは1台から、最短1週間でお届けします。
- OSはWindowsNT®4.0、Windows®95から選択可能。
- LCD、CPU、メモリ、HDD容量、モデム追加、コードレス・キーボード/マウスが選択可能。
- ビジネスアプリケーションのプリインストールも可能。

［液晶一体型PC］
15インチTFT液晶モデル
13.8インチTFT液晶モデル
13.8インチHCSA液晶モデル

*価格はすべて、MMX®テクノロジPentium®プロセッサ166MHz/SDRAM32MB/HDD2GB/最大14.5倍速CD-ROM/100BASE-TX（10BASE-T共有）/Windows®95プリインストールの仕様です。

●MMX®テクノロジPentium®プロセッサ233/200/166MHzから選択可能
●100BASE-TX（10BASE-T共用）標準搭載 ●デスクトップ用SDRAMメモリを最大128MBまで搭載可能
●Ultra-ATA対応HDDを最大4GBまで選択可能 ●最大14.5倍速CD-ROMドライブ搭載
●PCIスロット1基、PCI/ISAスロットを1基標準搭載 ●USBコネクタ2チャンネル
●SRS3Dサラウンド対応サウンド機能を装備 ●赤外線通信ポートを装備

Designed for Microsoft® WindowsNT® Windows®95　Includes Microsoft® Internet Explorer　energy

●MMX、Pentium、Intel InsideロゴはIntel Corporationの登録商標または商標です。
●Microsoft、Windows、WindowsNT、Microsoft Internet Explorerロゴは、米国Microsoft Corporationの米国およびその他の国における登録商標または商標です。
●記載の会社名、商品名は、各社の商標または、登録商標です。
●記載の標準価格はすべて税別です。 ●写真は15インチTFT液晶モデルです。 ●画面はハメコミ合成です。
★インターネットアドレス：http://www.i-love-eoson.co.jp/productu/pc/index.htm

エプソン販売株式会社　セイコーエプソン株式会社

オフィス解放計画
エプソンが始めます。

第十七巻第二号通巻一八八号　昭和五十七年十二月六日第三種郵便物認可　一九九八年一月二十五日印刷　一九九八年二月一日発行
電波新聞社 〒141-8715 東京都品川区東五反田一－十一－十五 電話〇三(三四四五)六一一一
定価510円 本体486円 雑誌18361-02 T1118361020519

'98

わかる！動かせる！家族全員で楽しめる！コンピュータの新しい活用法を満載!!

マイコンBASIC Magazine

2

最新3Dグラフィック・ボードを増設！

別冊付録 DOS/V製作

電波新聞社